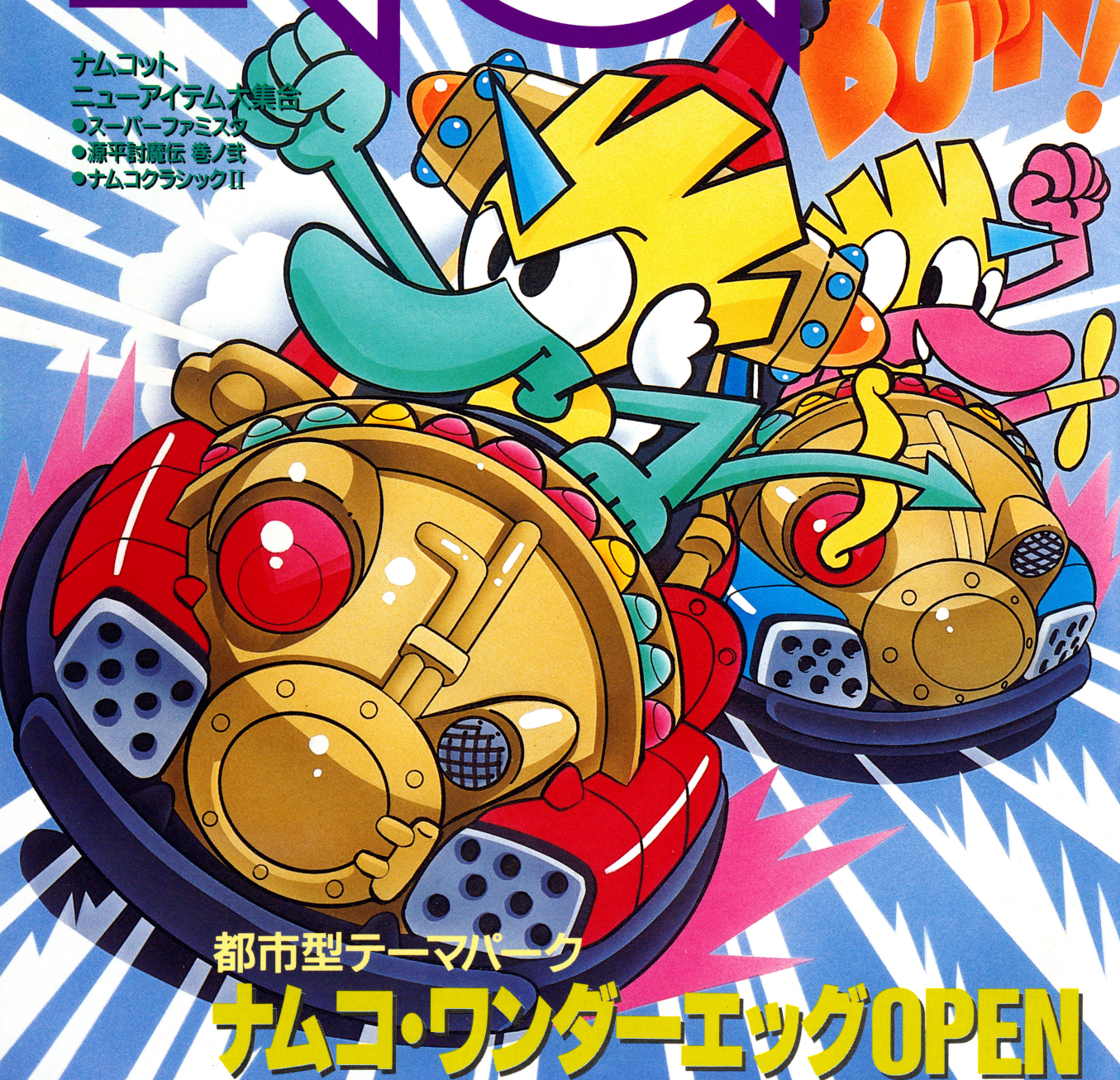
1992年4月1日発行(隔月1回1日発行)第7巻 第2号 通巻46号
NAMCO COMMUNITY MAGAZINE
1992 APR.
NG 4
エヌジー
BUMPN!
ナムコット
ニューアイテム大集合
●スーパーファミスタ
●源平討魔伝 巻ノ弐
●ナムコクラシックII
都市型テーマパーク
ナムコ・ワンダーエッグOPEN

CONTENTS

1992 APR.
No.46

NG
1992 APR.
No.46

●編集　NG編集室　●デザイン　VCP　●印刷　奥村印刷　●表紙イラスト　藤岡勝利

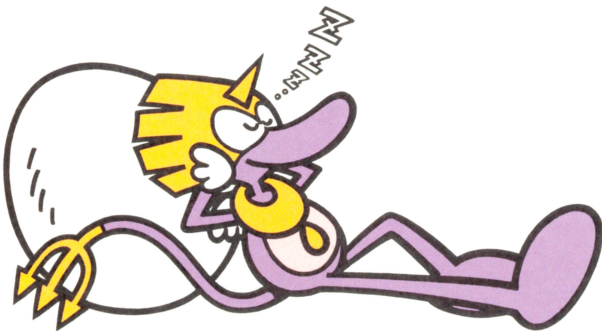
都市型テーマパーク
ナムコ・ワンダーエッグOPEN

'92年2月29日、東京・二子玉川に、ナムコ初の都市型テーマパーク『ナムコ・ワンダーエッグ』が誕生しました。
ここは、ナムコオリジナルの"遊び"がぎっしりつまったイマジナリパーク。夢と冒険、そして未来を体験する、参加型ストーリーアトラクションの数々。
パークは、時の工場・竜の城・エルズ広場・ラペロの市場・メビウスクリーク、と5つのゾーンで構成されています。このファンタジーワールドでは、誰もが主役(ドリーマー)に。
さあ、この感動のステージへご一緒に。ワンダーエッグ・テーマキャラクター"ピラリス"がご案内いたします。

GALAXIAN3 ギャラクシアン3

PROJECT DRAGOON

ついに東京上陸。『ギャラクシアン3プロジェクトドラグーン』が「ナムコ・ワンダーエッグ」に姿を現した。360゜マルチスクリーンに映し出される、緻密なCG映像の大迫力。無数に飛び交う戦闘機や巨大な敵艦隊には、戦闘意欲を超越して、限りない美しさすら感じることができる。28人のガンナーが搭乗する重戦闘艇「ドラグーン」は、その振動と傾斜を司る油圧装置が数段パワーアップ。より激しい動きとスピード感が、スペースウォーズの臨場感を最高潮へと掻き立てる。

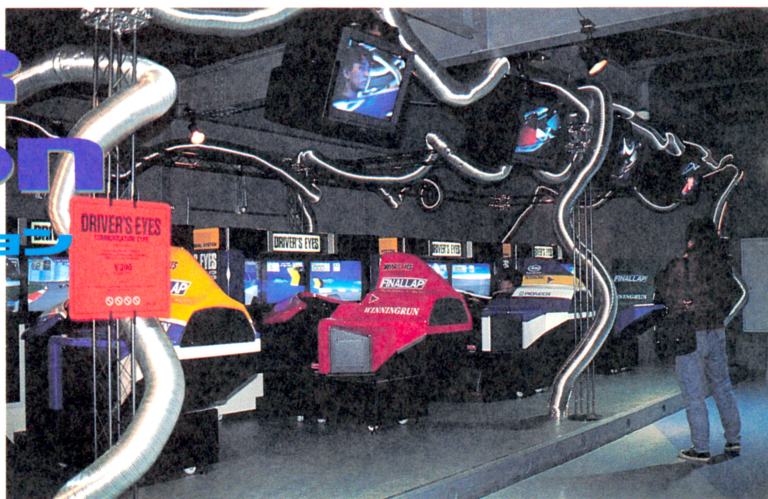
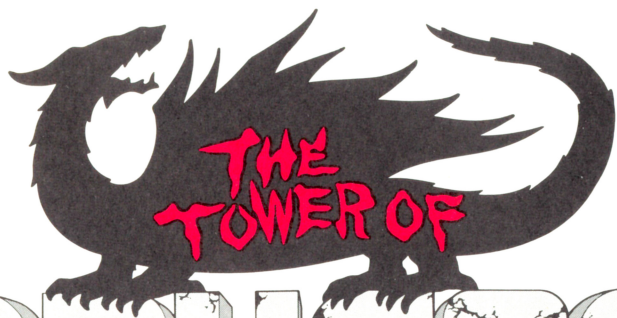
PHANTOMERS
namco
SFX Shooting Entertainment

SimRoad
シムロード

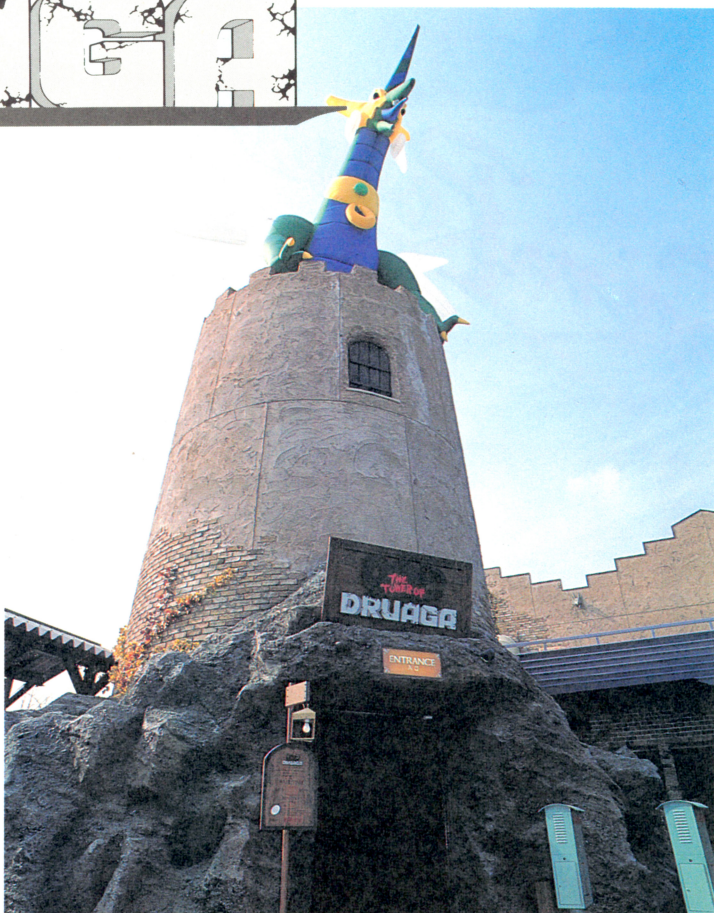
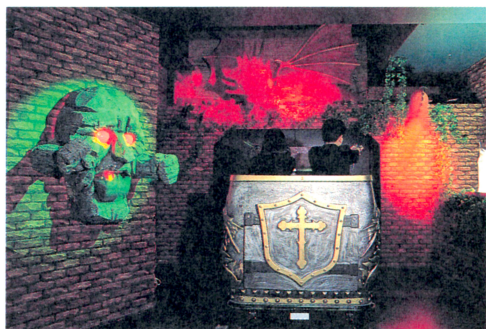
真っ赤なボディのユーノスロードスター。実際のこの車に乗ってプレイするのが『シムロード』だ。前面に拡がるスクリーンは、100インチの大画面が3枚つながれたもの。エンジンをふかしたら、まずは3段階に設定された難易度を選択。助手席に彼女を乗せてつっ走るユーノスオリジナルコース。最高に気持ちいいぞ！

ファントマーズ

ポッツ博士が発明した「ファントムスコープ」。これを使うと……あらら不思議。肉眼では見えないはずの小悪魔・ファントムたちが姿をあらわすぞ。ステージのジオラマに向かって「ビリビリ光線」発射、ファントムたちをやっつけろ！　楽しい音楽に合わせて、ジオラマが動きファントムたちが踊りだす。ＳＦＸシューティング『ファントマーズ』。愉快な仕掛けや演出がいっぱいだ！

CYBER STATION
サイバーステーション

"時の工場"のハイテクな大規模アミューズメントスペース『サイバーステーション』。初登場の4台通信型『ドライバーズアイ』は、大型モニター&実況付きだからF1中継さながらにエキサイティング。他にもあらゆる遊びがギッシリつまっているぞ。扉をあけて一望したら、そうキミはもう、サイバー・トリップ！

ドルアーガの塔

'90年開催の大阪花博以来、その登場を待たれていたスーパーライドアトラクション『ドルアーガの塔』。プレイヤー自らが主人公「ギル」となって囚われの「カイ」を助けにいく、マルチシナリオ＆エンディングのロールプレイングアトラクションだ。ライドに乗り込んだ４人の勇士が持つ「魔法の剣」で、最終ボス・ドルアーガを狙え！

The HOTEL GHOST
ホテルゴースト

古城のホテルで繰り広げられるゴーストたちのいたずらの数々。モップがひとりでに動いたり、壁が回り出したり、訪れる人間をからかい翻弄する。ダイニングルームでは、座る位置によってミラーに映る仕掛けが違っているから要注意。「204号室」にもビックリだぞ。映像技術、センシング技術を駆使した新感覚のお化け屋敷、ゴーストたちがキミを待っている。

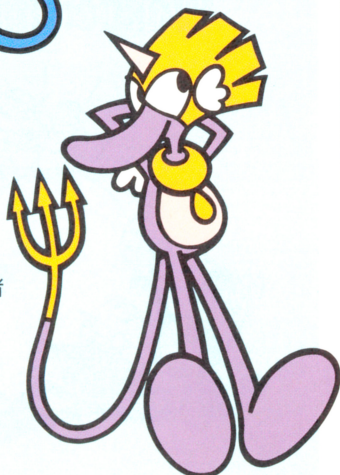
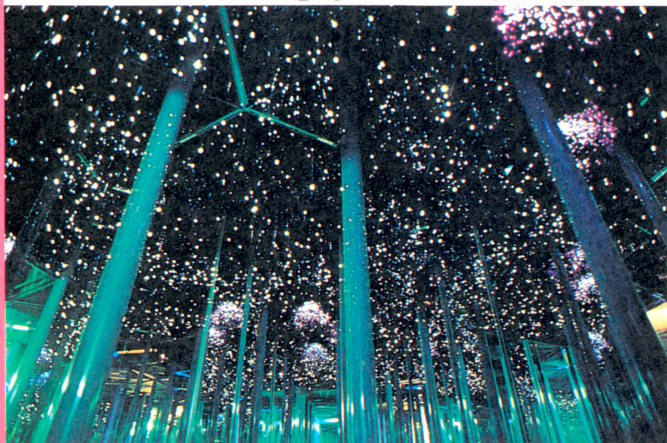
PYRALISS

遊びの女神エルズと共に、ラペロの村に降り立った４匹の従神“ピラリス”。
彼らのつくり出す“遊びのタマゴ”によって様々な遊びが誕生する。

●アゴン
弓矢の尾を持つ、
頑固な正義感

●イリンクス
プロペラの尾を持つ、
明るいひょうきん者

●ミミクリ
ハープの尾を持つ、
内気で優しい
恥ずかしがり屋

●アレア
モリの尾を持つ、
自由気ままなのんき者

MAGICAL ILLUSION
マジカルイリュージョン

外は昼でも、ここはいきなり夜の世界だ。七色の光と影が交差するレインボーシャドー、オーロラの流れるスターファンタジーなど、鏡の迷路を旅するファンタジックな施設『マジカルイリュージョン』。ミラーマジックが描き出す幻想とトリック。美しい音楽と光の効果、夢の世界にひたってみよう。

エルズ広場

The CARROUSEL of PYRALLIS

ピラリスのカルーセル

エルズ広場を見下ろす階段の上にある、ノスタルジックな回転木馬。ピラリス（イリンクス）を屋根の上に乗せていて、パーク全体のシンボル的な存在。カルーセルから眺める夜景もきれいなもんだ。もちろん、カルーセルもライトアップされていて、思わず夢の世界へ誘われそう…。

LAPEROPTER

ラペロプター

エルズ広場の上空をぐるりと一周しながらパークの様子を眺められる『ラペロプター』。「トランプの晩餐会」など不思議な絵が飾られたイマジネーションギャラリーの鑑賞もできる。2名以上で乗ると、自動撮影によるスナップ写真をプレゼント。さあ、気になるあの子とツーショットを目指そう!!

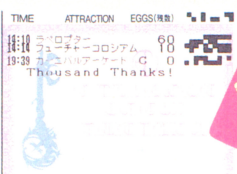
ピラリスのブロンズ像にワンダーチケット（カルラカード）を入れると…。ピラリスがキミの運勢を占ってくれる。

Wonder Information

●営業時間　10：00～22：00（年中無休）

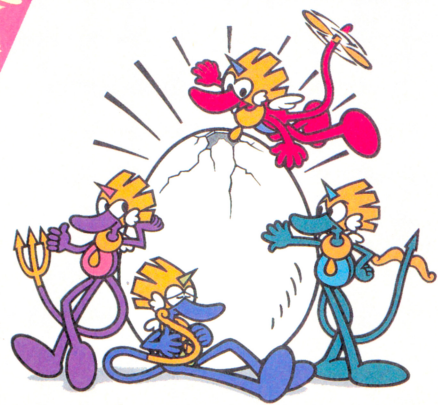
カルラカードの種類と料金

	ADULT 中学生以上	CHILD 小学生以下
WONDER ENTRY 入園券	¥800	¥400
WONDER SET 入園＋アトラクション券	¥2,500	¥2,000
WONDER 100 アトラクション利用券	¥1,000	
WONDER 200 アトラクション利用券	¥2,000	

- アトラクションの料金 10eggs～60eggs （1egg＝¥10）
- 3歳以下のお子様は入園無料です
- 小学生未満の方は保護者の同伴が必要です
- 開園日時は予告なく変更されることがあります

●チケットは“カルラカード”システム

入園や各アトラクションの料金はカルラカードを使用。これは、特殊な光学式読取りコード「カルラコード」を採用したプリペイドカード。リードライター（コード読取り機）に差し込むだけで、使用度数が差し引かれ、アトラクション名と日付時刻が印字される。これでキミの思い出もしっかりと刻まれるってワケだ。

ラペロの市場

カーニバルアーケード

簡単なルールで、誰でも気軽に楽しめるカーニバルアトラクションが９施設。成功すると、ぬいぐるみがもらえるぞ。

Future Colosseum

フューチャーコロシアム

16台のカート同士が激しくぶつかり合い、得点を競い合うエキサイティングなカートバトル『フューチャーコロシアム』。遠慮なく、思いっきりぶつけた時の、あの衝撃。クセになること間違いなしの未来型カート。

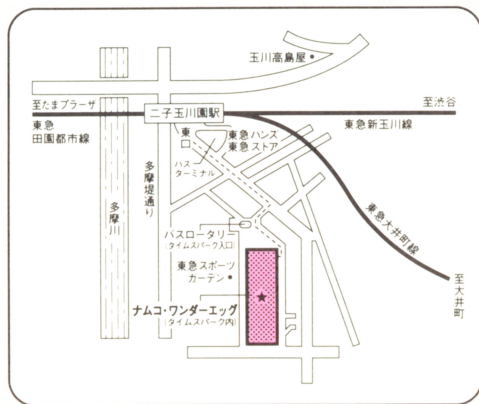
メビウスクリ∞ク

Möbius Creek メビウスクリーク

パーク全体をとりまくように流れるメビウス川。ロマンティックに周遊するのは、ウォーターライド『メビウスクリーク』。パークの演出を思う存分楽しんで…。

WONDER EGGS namco

プレゼントのお知らせ！

ナムコ・ワンダーエッグオープン記念として、カルラカード引換券を20名様にプレゼント。詳しくは26ページを見てネ！

●交通アクセス

東急電鉄　新玉川線・田園都市線・大井町線各線の二子玉川園駅下車、東口より徒歩３分
渋谷より約15分
※専用駐車場はありません

●お問合せ先

TEL 03-3700-3451
東京都世田谷区玉川1-15
（二子玉川タイムスパーク内）

●The Costume！

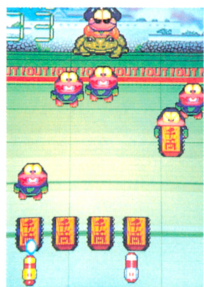
各施設ごとにデザインされたアトラクターズコスチューム。
「ぼくらが夢の世界をご案内するアトラクターです。ヨロシクネ！」

コズモがビデオゲームで大あばれ！

COSMO GANG THE VIDEO

▲アイテム「スパイダーズネット」を使うと、クモの巣がパーッと広がって敵の動きを鈍くする。ステージは灼熱の惑星、うぅ、アツそう！

▲今にも凍えそうな氷の惑星。このハデハデ攻撃は2P専用アイテムの「スーパーノヴァ」使用。得点はポイントアップのアイテムで、2倍3倍……とふくれあがるぞ

▶「レーザーッ」のかけ声とともにレーザー攻撃してくる、強敵アーマードコズモ。残機は2人共有の1機のみ。シマッていけよォ。ステージは荒野の惑星

▲何だこりゃ、コズモが忍者に変装!? チャレンジングステージでは色んな格好のコズモが登場。ん、バレリーナもいるってホント？

▶チャレンジングステージではエレメカ同様の攻防戦。エネルギーコンテナを守れ

▶敵要塞「アンコク」。炎を吐くドドンガドン。ドン・コズモはどこだーッ!!

コミカルシューティングゲーム
コズモギャング・ザ・ビデオ

ストーリー

コズモ星で平和に暮らすコズモ人たちの唯一の悩みの種。それは宇宙盗賊団「コズモギャングズ」の悪事の数々。コズモギャングズはコズモ星を手始めに勢力を拡大。今や本拠地となる人工小惑星“アンコク”を築き、全宇宙に魔の手を伸ばそうとしている。事態を重く見た、コズモ星の「コズモポリス本部」は、コズモギャングズ撲滅作戦を開始。特別部隊“アンタッチャ”が結成された。

アンタッチャVS.コズモギャングズ。闘いは始まったばかり。コズモ星を皮切りに灼熱の惑星、海の惑星、氷の惑星……そして総帥ドン・コズモが潜む本拠地“アンコク”へ挑むのだ！

ハチャメチャ愉快なシューティングワールド！

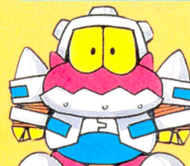
ナムコの定番シューティング『ギャラクシアンシリーズ』(ギャラクシアン、ギャラガetc.)の醍醐味と、エレメカの人気者『コズモギャングズ』が合体。なんとこのゲーム、ビデオシューティングのくせに、エレメカ同様にコズモギャングズたちをやっつける、チャレンジングステージがプラスされている。あったり前のことながら、2人プレイOK。しかも2P中の残機は、業界初「持ち機共通システム」を搭載。上手な人もビギナーも2人がどれだけ協力しあえるかがポイントだ。もち、あのコミカル・ヴォイスもバリエーション豊かに満載だよ。ゲーム舞台は、全8エリア37ステージで構成。最終ボスのドン・コズモ打倒を目指してLet's Play！

コズモキャラ紹介

アンタッチャとは？

●ボスコズモ
軍団の司令官。戦闘艇に乗り攻撃。ハイパーウイングを持つ唯一のキャラ。

●ドドンガドン
コズモ軍団の用心棒怪獣。炎を吐いて攻撃してくる。倒した後に出現するヘソを狙うと高得点。

●ミニUFO
サインカーブを描きながらプレイヤーに近づき高速特攻をかけてくる。

●アーマードコズモ
強化装甲をつけ「レーザーッ！」のかけ声と共にレーザーを撃つ。強敵だ。

●コズモ
いわゆるザコキャラ。時折飛行中にアカンベーをする憎たらしいヤツ。

ラジアメ通信

ラジラ〜ジ、みんな元気だった？　今回のラジ通はリスナーからのおたより紹介＆3月1日のイベント報告だ。写真作品は「変なカンバン、変な名前大募集」という企画に寄せられたものなんだけど、これはほんの氷山の一角。ラジアメリスナーは、S子のオタンコに負けないセンスとパワーにあふれていたぞ。とくとご覧あれ。

▼写真①〜③は、東京都 久保田くんより

これは、私の地元の駅近くにある病院の看板です。読み方がよくわかりませんが、素直に読むと「ヤブ病院」となります。私が病気になっても、この病院のお世話になるのは、ほんのちょっと気がひけます。

これはヤブ病院？　それともヤベ病院？〈洋美〉

◀長野県 キュウリにハチミツでメロン味くんより

このとぼけた雰囲気がいいねぇ。でも残念ながら私はタバコは吸いません。スイマセン。〈鶴間〉

埼玉県の某所にある酒場です。その名も「火の車」。見るからに小さくまるで酒場の名前がその経営状態を物語っているかの様です。店の脇にモップが転がっているあたりに哀愁が感じられます。

日本酒の店なのに、このウエスタン調のデザインは何？　作り物のような窓、奥行きのなさとこの傾きかげん……。これはもしかすると、チャナのように異次元への入り口なのかもしれないわよ。ミステリーね。〈洋美〉

これは東京は日暮里付近にある店の名前です。食堂レジ用品販売店のようです。関係ないけど町田の方にも「鶴間」という地名があります。

隠居したら、「つるまや」というラーメン屋かそば屋を開店したいと思っている私です。〈鶴間〉

3/1 in 神奈川 川崎
平成ラジアメパワーが爆発！

今年初のラジアメイベントが、川崎駅ビルBeの1階で開かれたよ。今回は頭と体をバッチリ鍛えてもらおうという企画で、第一部を「平成ラジアメ頭脳パワー」と題し、鶴間さんがクイズを出題。第二部は「アクション対決＆アクション講座」と題し、あのルー大柴さんがシャイなラジアメファンに自己表現の仕方をコーチするなど大爆笑。通りがかりのお客さんまで「おっルー大柴だ！」と足を止め参加してしまうほど大盛況のイベントでした。

前列の一等席をとるために何時間も前から待っていた少年も。会場はすごい人、人！

ラジアメ放送時間		
北海道放送	日	24:00〜24:30
青森放送	日	24:05〜24:35
山形放送	土	23:00〜23:30
東北放送	日	24:05〜24:35
茨城放送	月	23:00〜23:30
TBSラジオ	日	25:00〜25:30
新潟放送	土	23:30〜24:00
信越放送	土	24:30〜25:00
北日本放送	日	22:30〜23:00
北陸放送	木	23:00〜23:30
静岡放送	土	24:30〜25:00
東海ラジオ	日	26:15〜26:45
和歌山放送	土	24:00〜24:30
ラジオ大阪	木	19:00〜19:30
中国放送	日	24:00〜24:30
山陰放送	木	22:00〜22:30
西日本放送	日	22:15〜22:45
南海放送	日	24:00〜24:30
RKB毎日放送	日	24:00〜24:30
熊本放送	日	22:30〜23:00
宮崎放送	土	23:30〜24:00
長崎放送	日	20:30〜21:00
ラジオ沖縄	日	23:30〜24:00

㊟ 4/6より、ラジオ大阪は月曜日の20:00〜20:30に変更になります。気をつけてね。

LOCATION NETWORK
ロケーションネットワーク

千葉&仙台編

2月オープンのナムコランドとおしゃれに変身したプリッズ仙台店。春風に誘われて、レポートしちゃうよォ！

▲やっぱり人気の『ファイナルラップ2』

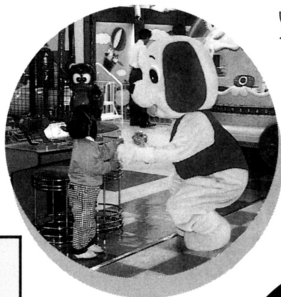
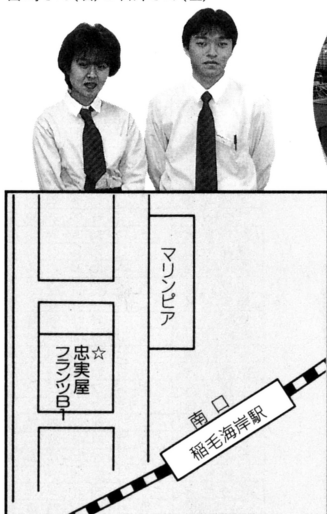
忠実屋フランツ新稲毛店
ナムコランド

新しいナムコランド みんな仲よくしてネ！

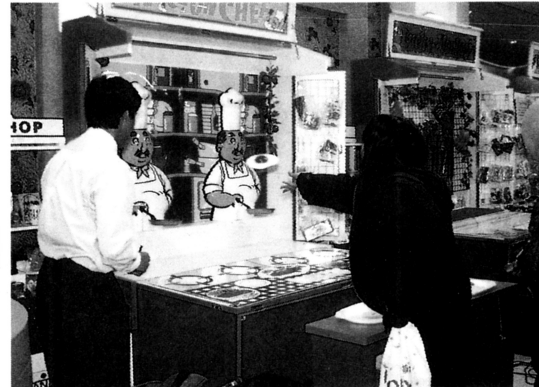
千葉県は千葉市。ＪＲ京葉線で下り方面。車窓からの東京ディズニーランドにハッとし、幕張の超高層ビル群に圧倒されながら、たどり着くは稲毛海岸駅。途中までの景色とはうってかわって、生活の匂い、人の息づかいがジンワリ伝わってくる駅前通り。２月８日オープンしたナムコランドは、この駅より徒歩30秒、忠実屋フランツの地下1階にある。ちびっこから大人まで、誰もが自由に遊べるスペース。もち、ビデオコーナーも充実。オープン日早々、学校帰りのゲームフリークたちがワンサカ詰めかけてくれたよ。大型もコンソレットもズラリ勢揃いしたニュースポットに、さすがの千葉っ子もニンマリだ。それと、このお店にはカーニバルゲームもあるぞ。輪投げの要領で、お猿のぬいぐるみをネット状の壁にひっかけたり、目玉焼の模型を向かいあわせにあるフライパンに投げ入れたり……。単純だけど、つい必死になっちゃうゲームだよね。お店では見事命中したら、鐘の音も高らかに、かわいい景品をプレゼント。みんなの歓声が店中にこだましているヨ。

〒260
千葉県千葉市高洲３−21−１
忠実屋フランツ新稲毛店Ｂ1
☎0472-78-5954
営業時間：朝10時〜夜７時
定休日なし

◀斬新なインテリア、人気どころを集合させたビデオ。う〜ん最高のひととき

▼「お店にきたら気軽に声をかけてね」
宮崎さん(右)と石井さん(左)

◀「ハイ、キャンディーをどうぞ」。「ありがと、ぬいぐるみさん」。か、か、か、かわゆい！

ナムコ・オリジナルクイズ大会も企画中。みんなヨロシクッ！

◀遊びの達人、阿部店長

▲カーニバルゲーム『ナイスオンシェフ』。目玉焼をポイッ！　フライパンは微妙に揺れているから慎重にね

▲ゲームフリークにはこたえられない！　人気アイテムがズラ、ズラ、ズラリ

▲ＦＬ２が８台、ＦＬが４台。フォートラックスもあればソルバルウも……。大型ものもギッシリひしめきあっている

PLID'S

プリッズ仙台店

センスアップ！ ぼくらのコミュニティスペース

〒980
宮城県仙台市青葉中央１－２－３　第一ビル２Ｆ
☎022-223-8382
営業時間：朝９時～夜10時半
定休日なし

▲スタッフ全員集合。みんなのプレイ、待ってるヨ！

ハイハイ、やってきました仙台へ。仙台駅から四方八方に広がる巨大な歩道橋・ペデストリアンデッキ。その一角に位置するプリッズ仙台店。仙台っ子には、いや、全国のゲームフリークに何年来のおなじみのお店。そう、あのキャロット仙台店が改装リニューアルして、店名も一新、プリッズ仙台店として生まれかわったってわけなんだ。

さて、ひときわ目をひく入口看板、中に入ると、ＵＦＯキャッチャーとスピードホッケーがお出迎え。奥行きある店内は右側が大型体感もの、左側がビデオゲームにゾーニング。何だか、行けども行けどもゲームがあるって感じ。内装のビビッドな色づかいには、オシャレ心をくすぐられ、ちょっといい気分♡。それにレストスペースもたっぷりあるから、ホント〝くつろぐ〟っていう雰囲気だね。たまには彼女を連れだって、シルバーのトールチェアーに、脚を組んで座ってみるのもgood！

ＮＧにも数回登場しているこのお店の育ての親・若生店長は「学校などで県外に下宿した常連さんたちも、帰省時には駅からお店に直行。元気な顔を見せてくれるのが何よりの励みです。設置ゲームに関してもどんどんリクエストしてほしいナ。ちょっと前もディグダグやニューラリーを入れたことがあるんだけど、人気のあるものは新旧とり混ぜてプレイしてもらいたいですからね」とうれしい発言。やっぱりぼくらの味方だね。

◀レストスペースでくつろぐカップル。ＬＤモニターも雰囲気をかもしだす

▶東北で知らない人はいない、若生店長。「ＦＬ２は誰にも負けない自信あり！　いつでも挑戦を受けてたちましょう(笑)」

◀女の子たちはシンプソンのピンボールがお好きっ

改装工事中は
ホントに寂しかったナ。
でも今はぼくらの城さ

◀ここへ来れば必ず友達に会える。仲良しの常連さんたち

第一ビル２Ｆ
TAXI POOL
仙台駅

◀ひ～ろびろ。スポーツマインドいっぱいの入口付近コーナー

ACT.17

迷廊館のチャナ

ふじ ひろし

彼らが
工房棟の主な
住人だよ
いろいろな
道具や家具や
服や食べ物を作る
それぞれの
専門家がいる
イーバラカラも
レンギンゲーだ
その上が
シェンクー
農階級って
言うんだけど
こいつらは
他の階級とは
あまり
付き合わない
この「家」の
どこかで
樹や草を
育てて
いるんだ
やつらの
育てた樹が
この「家」の
柱や壁や
家具になり
やつらの
育てた果実や
野菜や穀類が
皆の食べ物に
なる
つまり
シェンクーは
この「家」を形作る
あらゆる素材を
作っている
やつらだ

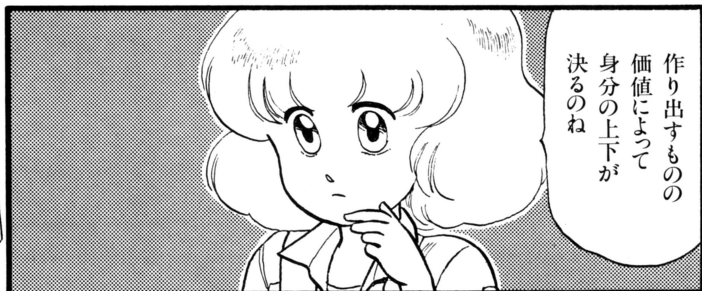
樹や草を
育てる地面は
どこにあるの？

その場所を
知ってるやつは
いない
定期的に
市を立てて
木材や作物を
生活必需品と
交換していく以外は
やつらがどんな
暮しをしているか
知られていない

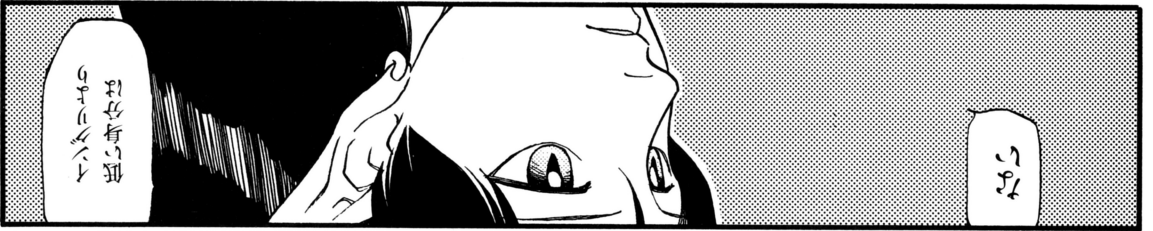
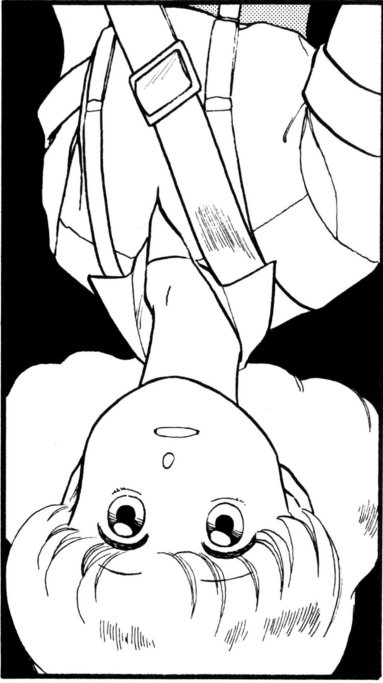
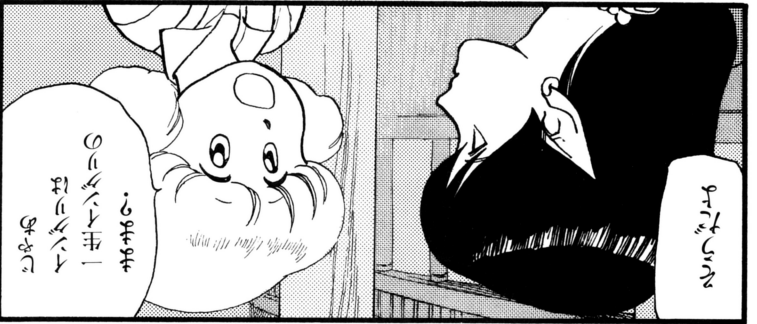
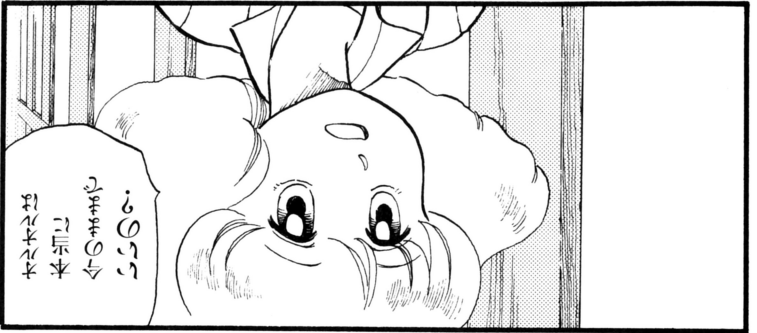
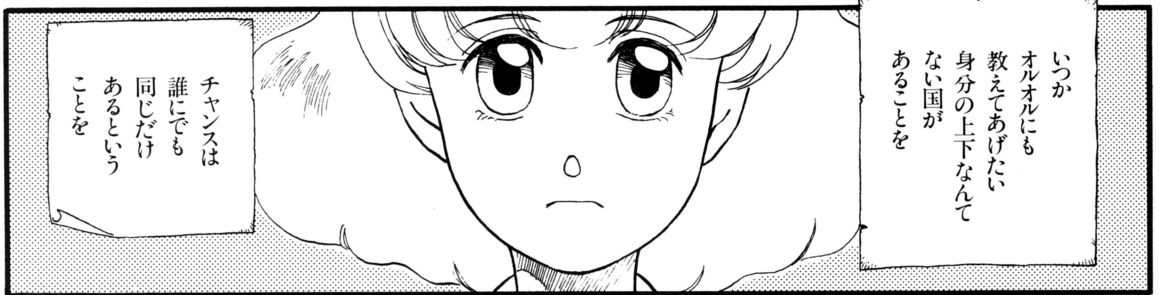
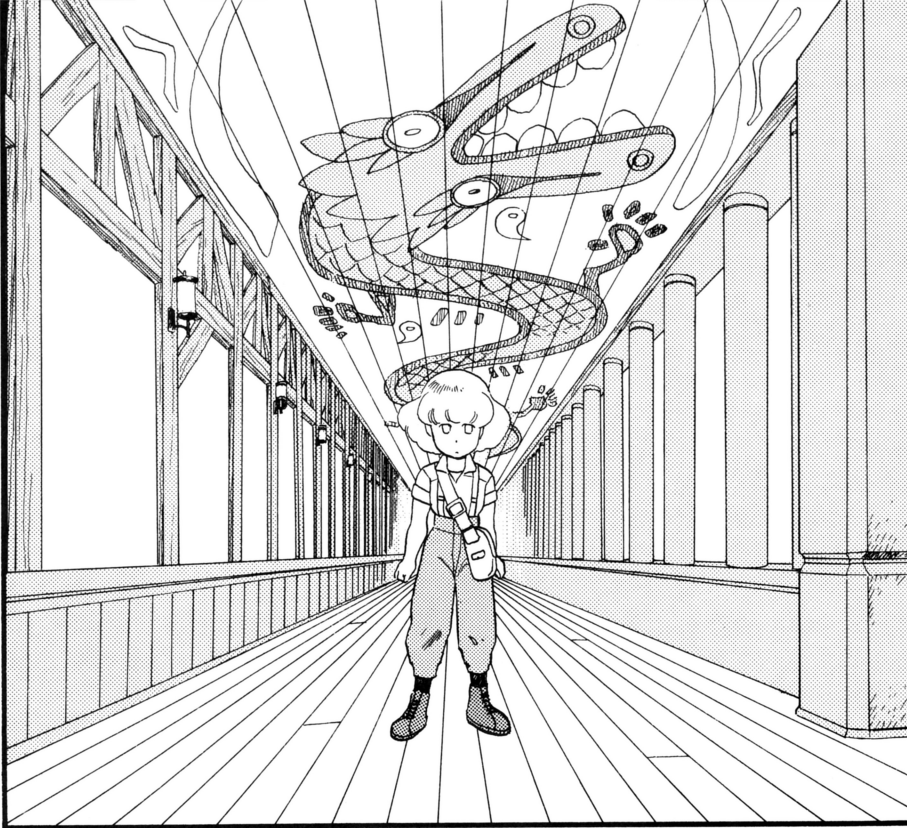
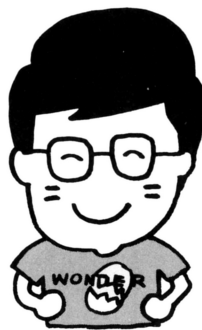
神秘と謎に
満ちた
階級さ
神秘と
謎

でももっと
変なやつらは
最も上の階級の
ヅィザ
師階級さ
学者や
術師達の
ことだ

この「家」では
目に見えないもの
精神的な
ものとか
概念的な
ものとかが
いちばん価値が
高いことに
なっている
だからそれを
作り出す
ヅィザが
いちばん偉い
というわけだ

あ
その中でも
さらに
威張ってるのが
貴族達だ
ほとんどの
ヴィザは
自分の研究とか
魔法体系を
極めることに
没頭している
けど
貴族達は
権威を
振りかざして
贅沢な暮しをして
この「家」の
すべてを
支配している
作り出すものの
価値によって
身分の上下が
決るのね
でも
もしそう
したいときは
どうするの？
もし…
もし
オルオルが
他の階級に
なりたいと
思ったら？
おれは
そんなこと
思わない

イングリから他の階級になったなんて話は聞いたことがない
リザウワーにしてもレンギンゲーにしても上の階級へ行くことはめったにない
それはよほどの幸運か何かとてつもない陰謀に巻き込まれたってことだ
下の階級へは簡単に行けるけど
イングリより低い身分は
ない
じゃあイングリは一生イングリのまま?
そうだよ
オルオルは本当に今のままでいいの?

to be continued.

元気新聞

最近ワンダーエッグに夢中になっているのそです。でも、いっしょに行くのがS子だっていうのは、ちょっとオタンコ？　さて、今月ものその雑貨屋はにぎやかに始まるよ。

大期待‼ナムコ・ワンダーエッグ

ぼくはこの日を待っていました。いつもいつも画面の中でしか体験できなかった世界が、今目の前に実現しようとしているではないか‼　ぼくみたいなナムコファンにとってはとてもうれしいかぎりです。花博でデビューをかざった『G³』と『ドルアーガの塔』をはじめ、新たにおもしろそうなアトラクションが増えているじゃあ～りませんか‼　これはもう大期待ですよ。4月からぼくは東京での学校生活が始まります。これを機会に「ナムコ・ワンダーエッグ」に遊びに行こうと思います。

Ⓢ富山県　爆突機銃兵30万

ぜひ来てくださいね。ワンダーエッグは4年間という期限付きの遊園施設だけど、きっとキミの学生時代はたっぷり楽しめると思うよ。 **のそ**

懐しのゲームに感動‼

この前、家でゲームをしようと思ったら、無造作に置かれている『マッピー』を見つけた。思えばこの『マッピー』、ぼくがナムコのゲームで初めて買ったカセットであり、ぼくのお気に入りのゲームだ。当時小学校三年生だったぼくは、少しずつお金を貯めて、ついに『マッピー』を手にした。ぼくにとってのカセット代は当時はとてつもない額であり、買うまでの苦労は相当なものだった。その感動の名作が、無造作に置かれていた。ぼくは悲しかった。今すぐ『マッピー』をやろう。ひさしぶりに燃えてみよう。そう思って高まる胸をおさえ、ぼくは『マッピー』をプレイした。みなさん、みなさんも懐しいゲーム、昔のゲームを今改めてプレイしてみてください。みなさんのカセットもそれを待ち望んでいると思います。

P.S.『マッピー』は173面までいった。そして100万点突破した。なんだかとっても感動した。

㊁新潟県　小林裕和

いい話だね。新しい方に気持ちが移るのが人の常だけど、たまにはこうして昔のゲームも思い出してね。 **のそ**

新聞に載った『トーキングエイド』

この記事は1月1日付の読売新聞の記事です。脳性麻痺で四肢と口がままにならない64歳の方が、4年前に音声付きワープロで詩の創作を始められたという記事です。詩のほかにも、病院の先生に体の具合を知らせる手紙などもお書きになっているそうです。そしてこの音声付きのワープロというのが、ナムコの『トーキングエイド』なんです。ナムコは遊びだけをクリエイトしているんではないんだなあと実感しました。

Ⓝ神奈川県　西山裕人

これは感動的な記事だったよね。こんなふうにナムコの製品が役立ってくれているなんて、本当にうれしいな。でも、記事中に「ワープロ」とはあってもナムコの「トーキングエイド」とは書いていなかったのに、よく気づいてくれたね。さすがNG読者は鋭いなあ。 **のそ**

《トーキングエイド》とは、50音順に配列されたキーボードを押して入力した文章を音声合成で発声させることによって、脳性麻痺者の会話を助ける福祉機器です。

小林さんは左足指を使ってワープロに入力する。鈴は看護婦を呼ぶためのもの

◀キーボードの「あ、か」の上のあたりに『namcon』と書いてあるんだ。わかるかな？　これを見てナムコ製だとわかったのかもね

☆第4部☆　（8）

「すきなひとがいった／おまえがすき　と／ついて　あきのぱんです」――ひで四肢と口がままにならない。もどかしさと焦りの長い歳月を過ごしてきた。その愛子さんを一台の電子機器がよみがえらせた。詩集を二冊発行し、いま三冊目に挑戦中。童女のような優しさに満ちた「ワープロの詩（うた）」をつづっている。コンピューター・グラフィックも巧みに作る。得意な作品は自分の花嫁姿のようだ。

小林愛子さん（六四）が六十年の沈黙を破って画面に打ち出したのは四年前である。脳性ま

編集委員　河村好市

プロの詩

◀1／1付読売新聞

大型ゲームでがんばるナムコ

最近のナムコは大型ゲームに目を見はるものがありますね。『スターブレード』は私にとってショックでした。以前スターファイターという映画の中にゲームが出てきましたが、まさかあんなものが本当にゲームにできるとは思ってもみなかったからです。「不可能を可能にするのはナムコです!」なんてキャッチフレーズをつけてもいいんじゃないですか? とにかく、これからのナムコには大いに期待してます!

Ⓢ愛知県　山路智弘

応援ありがとう。大型と言えば、「ワンダーエッグ」の大型施設もとってもおもしろいからぜひプレイしに来てね。ん? 愛知県? じゃあ、もうすでに花博で体験ずみかな?　のぞ

◀新潟県　中川裕行Ⓢ

PCの『ドラゴンセイバー』は根強い人気だぞ。ちびまる子ちゃんもびっくり。　のぞ

近日発売ってあったのに……

NGスタッフのみなさん、初めまして。私は自他ともに認めるドルアーガファンの一人です。この度は、一つ質問があって夜も眠れないのでハガキを出しました。それは小説版『ドルアーガの塔』のことなのです。そう、あれは昨年の夏ごろ双葉社の小説版『ゼビウス』を入手した際、その本の帯に、こういう文字があったのです。「小説版『ドルアーガの塔』近日発売」。全60階の宝箱の出し方も覚えているくらいドルアーガファンである私は、すぐに「これは買いだ」と思いました。そして気長に待ちました。しかし、夏が終わっても新年が過ぎても、本屋に並ぶことがありません。"予定は未定、決定にはあらず"とはいいますが、これは遅すぎる! ということで、いつ発売か教えてください。

P.S. 花博に行けなかったので、ワンダーエッグで『ドルアーガの塔』をやるぞ――。

Ⓢ大阪府　吉池真一

たは～、申し訳ない! 実はこの小説、本来は8月に発行される予定だったのに、たび重なるトラブルの末、実際に発行になったのは今年の1月なのでした。思いおこせば3年前のNG31号にも同様のおたよりがあるぞ! ん? この時も『ドルアーガの塔』(コミックス)、しかも半年待ち…。いやあ、三度目にならないよう次回は気をつけなくては!　のぞ

笑撃の ことわざ予備校

みんな勉強がんばっちょるか? 今月から特設「俳句・川柳コーナー」は常設にし、「5・7・5コーナー」と改名するのでよろしくね。まだまだ作品が少ないのでふるって参加しておくれ! さて今回のことわざ、なかなかグーな作品がそろったぞ

偏差値	プレゼント
49以下	NGえんぴつ
50～65	NGシール
66以上	NG Tシャツ

作品1 ゴーリー夢中

意味●「五里霧中」より。『ゴーリーゴースト』は夢に出てくるほどおもしろいということ。また、「豪利」にかけて、「ゴーリーゴースト」を夢に見ると、商売繁盛する、の意。

〈福岡県　次郎丸〉

豪利って表現が気に入ったぞ! 世の中のおじさんたちのほとんどが、これを夢見て日々働いてるんだもんねー。でも『ゴーリーゴースト』の世界って、なんか夢の中みたいな雰囲気でしょ? この作品は実にいいので偏差値62だいっ。

作品2 寝るに短し起きるに長し

意味●「帯に短し襷(たすき)に長し」より。受験勉強などの夜ふかし中眠気を感じ、ふと時計を見ると、学校へ行くため家を出る3時間前だったりした時に感じるジレンマのこと。

〈大阪府　プレップYUZO〉

うまい! わかるわかる、この感じ。こういう究極の状態で生まれたことわざっつうのは実にリアリティがあるにゃあ。でも今頃はもうゆっくり眠れる日々が訪れているんじゃない? YUZOくんは偏差値67!

作品3 はんぺん　熱っちい

意味●「天変地異」より。ゴクリと飲み込んだおでんのはんぺんが、思いのほか熱かったために、のたうち回り、もがき苦しむ人の心の叫び。

〈東京都　人間竹トンボ〉

拷問じゃないんだから、ペッすればいいじゃん。のたうち回り、もがき苦しむ様子は、まるで人間竹トンボのようだったりして……。ひぇー、ムンクの叫びもびっくりだよん。はんぺんもそうだけど、豆腐も強烈だよね。お口のやけどには気をつけよう。トンボくんは56だ。

5・7・5コーナー

さあやろう　となりうまいな　見てしまう
さあやろう　あら金がない　見てるだけ
〈福岡県　龍子〉

パックマン　ブレイクタイムで　ひとやすみ
お年玉　全部つぎこむ　キャロットに
〈千葉県　デグザグ〉

評 よいよい。その調子だよん。龍子くんのは、結局なかなかゲームを始められないで人のプレイを見てる様子がよく出てるね。デグザグくん、キャロットで使うだけじゃなく、友だちとTDLやワンダーエッグに行くためにも少し貯金しときなよ。2人にはナムコ下敷を送りま～す。(このコーナーは毎回これに統一することにしたよ)

オタンコナスのコーナー!!

ナスふんじゃった〜♪
ナスふんじゃった〜♪
ナスふんじゃふんじゃ……
うわぁ〜お!
ナスじゃなくて犬の落としものだったわ!
あわてて拾わないでよかった……ホッ。
さて今回の春一番のオタンコは、とんでもないドロボウさんのお話よ。

バキュームカー盗まれる!

●発見者　茨城県　SUGAR

S子さん、ぼくはオタンコな事件記事を発見しました。H3・11月30日、朝日新聞の茨城版の事件ノートです。なんと「バキュームカーを盗み逮捕」! かつてこのような事件があったでしょうか? バキュームカーが時価150万円相当ということにも驚きですが、犯人がバキュームカーに乗って発見というところも驚きです。カローラやサニーやセドリックと違って、あんな目立つ車に乗っていたなんて……。

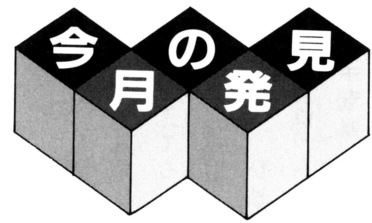
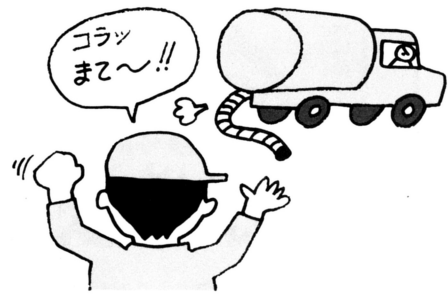
きゃ〜、バキュームカー! なつかしいわ。S子が子供の頃はバキュームカーや近所のこえだめの匂いなんて、ごく日常的なものだったのよね。水洗トイレが普及してしまった今は、ドボン式トイレに足をすべらせてしまう幼い日の恐怖なんていうのも昔話となってしまったわ。

それにしても、この犯人、いったい動機は何なのかしら。独立して仕事を始めようとしたのかしら……。それともかつての愛車だったのでフラフラっとひきつけられたのかしら……。謎だわ! でも、このオタンコぶりといったらすごいわよね。よく発見してくれたわ。SUGARくん、さすがの観察眼よ! NG杯。

事件ノート

バキュームカーを盗み逮捕　石岡署は二十九日、石岡市東石岡三丁目、無職仲田勝美容疑者(四二)を盗みの疑いで逮捕した。調べでは、仲田容疑者は二十八日夜から翌朝にかけて、以前勤めていた同市石岡のし尿くみ取り業会社の駐車場からバキュームカー一台(時価百五十万円相当)を盗んだ疑い。二十九日午後一時ごろ、盗まれたバキュームカーを運転している仲田容疑者を会社の社員が発見、同署員が職務質問したところ、徒歩で逃げたという。

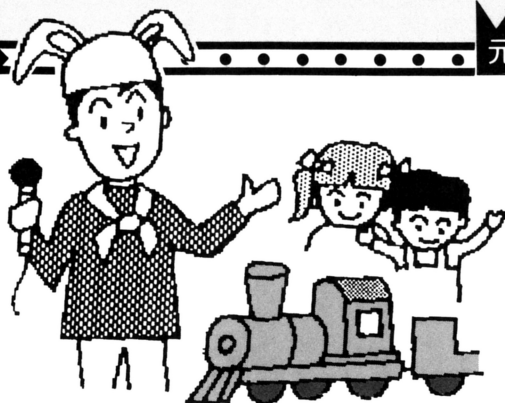
コラッ
まて〜!!

日々の生活の中には発見がいっぱい! 特に茨城県の新聞は光ってるんじゃない。

ナムコのお友だち?

●発見者茨城県　T・1000

S子さん、コンニチワ。なんともフレンドリーなコピーではありませんか!? これを見て思わずうれしくなってしまうのは、ぼくだけでしょうか? (H3・9月18日付朝日新聞広告より)

まあ、ナムコのキャッチコピーとそっくりだわねぇ〜! でも、このパンピー食品さんって、一体どんなところに「遊びごころをクリエイト」しているのかしら……? たとえばヨーグルトの中から怪獣が出てくるとか、食べてしまうと容器の底になぞなぞが書いてあるとか……? それとも遊びごころを刺激するために会社にゲームコーナーやディスコがあるとか……? もし、気分だけでこのコピーを使ってるんだとしたら本家ナムコとしてはプンプ〜ン、〝お友だち〟とは言えないわ。S子にも一応プライドってものがあるんだからねっ。てわけでTくんには元気杯いっちゃいましょう。

FROM 新人開発マン・NYANKO(ニャンコ) 開発部

ロケ研修レポート

こんにちは。NYANKOです。進級に進学に就職の季節。キミにとってはどんな季節かな。僕はといえば、ナムコに入社してから早いものでもう1年。いろんなことがありました。今日は、なかでも印象に残った「ロケーション研修」(略してロケ研修)のお話をしましょう。

店員さんを初体験

ゲームの開発って、実際に遊んでくれる人たちのことがわからなきゃできないよね。それに、ナムコの他の部署の役割やお仕事も知ってなきゃいけない。そこでお客様のこと、営業のみなさんのことを少しでも勉強するようにと、毎年新人に対して行われているのが「ロケ研修」なんだ。

内容は、2週間、ナムコのお店で店員さんと同じお仕事をするというもの。僕がお世話になったのは、某デパートの屋上にある、どちらかというとちびっ子向けのお店。さて、どんなことをするのかというと……。

ミニSLの運転手

初日のこと。ユニフォームに着替えた後、サカサカそうじをしていると、

「じゃ、まず彼にSLを教わってください」と店長。

「おう、よく来たな」という声の主は、僕より先に研修に来ていた同期のプログラマー。さっそく僕は、ミニSLについて教わることになりました。

「これで前進するから……」

「ふんふん、運転は簡単だね」

「それからこのマイクでしゃべる」

「？　何を？」

「だから、運転しながら子供たちに、どこに何が見えるとか…」

「オレがそれ言うの？」

「うむ」

「うっそ～！」

……とりあえず、ひと通り教わったところに、さっそくお客様。

「それじゃ、がんばってくれたまえ」と彼が去っていく。

「え、ちょっ、ちょっと～、心の準備がまだ……仕方ないなぁ」

というわけで、

「え、え～本日は……（この列車の名前、何だっけ？）」と、いきなりドジってしまいました。

でも不思議と照れずにできたんだよね。子供がまじめに受け止めてくれるからかな～、なんて思ってました。

仕事は本当に盛りだくさん

他の乗り物でも、やっぱりマイクでご案内。東に機械が動かないというお客様あれば、行って即座に対応し、西に景品が取れたというちびっ子あれば行って一緒に喜び、夕方には集金にまわり、雨の日はシートをかぶせる。そういう店員に私はなりたい……あっ、じゃなくって、そんな仕事をしてました。

いろんなお客様との出会い

2週間だけだったけど、いろんなお客様に出会いました。僕がお子さんに「これでね、1等賞がでるとねぇ……」と、そこまで言うと、

「現金3、000円！」と、すかさずその子のお母さん。

「いやぁ、それやるとつかまりますんで…」「あ、やっぱヤバイ？」おもしろいお母さんでした。

またある時は、外国人の親子連れ。

「（うーん、英語なんてわかんないし……）え～とね、これとぉ、これとぉ、2つあるけどぉ、どっちがいいかな？」雰囲気を察したお母さんが通訳してくれました。助かった～。

他にも、お孫さんに振り回されながらも一緒に乗り物に乗ったりゲームしたりで遊んでらっしゃるおじいちゃんとか、お子さん以上に『スウィートランド』に燃えるお母さんとか……とにかくたくさん。だだっ子もいたけど、ちびっ子に「ありがとぉ」なんて言われると、うれしくなっちゃって……でも「おじさん」とは呼ばないでほしかった。

お店の人を尊敬しちゃう

しかし、毎日このお仕事してるなんて大変だな～、と思いました。僕はたった2週間だったから楽しく仕事できたけど、あれがずっと続いてたらまいってたかもしれないな。どんな時だってお客様に接する時は元気にしとかなきゃいけないし、一日ほとんど立ちっぱなしだし、お客様に楽しんでもらうために、いろんな計画を立てたりもして……。この研修を受けるまではわからなかったことだよね。

お店の皆さんにはお世話になりっぱなしだったけど、おかげで楽しい2週間でした。みんなも、ナムコのお店で何かあったら、気軽にお店の人に声をかけてみてね。

ファミスタ'92 アンケート中間報告

『ファミスタ'92』のパッケに入っているアンケートがゾクゾク戻ってきたぞ。2月10日現在で3,200名だ！ その中から好きなチームと選手のベスト5を発表しちゃおう。キミの好みと同じかな？

好きなチームベスト5	
1位	ライオネルズ
2位	ダイナマイツ
3位	メジャーリーガーズ
4位	ドラサンズ
5位	ガイアンツ

好きな選手ベスト5	
1位	バース
2位	ぴの
3位	おも
4位	あきかわ
5位	おみあい

開発の僕たちは、アンケート一枚一枚をしっかり読んで参考にしてるんだ。NG47号では、このアンケート集計をもとに「ファミスタQ&A」という企画を考えているのでお楽しみに！

〈開発担当・KISSY&MITS〉

ハガキを送ってくれたみなさん、どうもありがとう。これからもご意見、感想送ってね！

【ゲームインプレッションコーナー】

みなさんのアンケートをもとに、話題のゲームを分析しちゃおうという「ゲームインプレッション」のコーナーです。まとめは私、読者代表の里山が担当。それを受けて開発スタッフの方が話をしてくれます。今回のテーマは『ソルバルウ』！　どんな意見があるかな？

NO.11 『ソルバルウ』

●グラフィック

項目別評価を見てもわかるようにグラフィックの評価は抜群です。中には「6」をつけてきた人までいました。「ゼビウスの世界へ吸いこまれていくみたい」「敵キャラが設定画そのままという感じですごい」「奥行きのあるグラフィックは最高」など。「相変わらずポリゴン技術の高さを感じる」といった評価ですね。

ただ、ゲーム画面そのものについては、「山や敵が突然出てきたりするのがちょっと…」「敵がリアルなので驚いたがその分地形などが貧弱に見えてしまうのが惜しい」と言われたりもしています。

それでも「なつかしいキャラクターが出てくるたびにワ～イと言いながらプレイできた」と、ゼビウスキャラがリアルになって帰って来たことはみんなもうれしかったんじゃないでしょうか。

「印象に残った敵・シーン」

さて、そんな中、印象に残った敵やシーンでまず上がるのは、何といっても「アンドアジェネシス」。「アンドアジェネシスが出る時の演出」も見逃せません。「そこまでしか行けない……」なんて人もいましたが、何にも増して「あの迫力はスゲ～！」という人が多いですね。

次に上がるのが「オープニング発進シーン」。これも大迫力。

「トーロイド。回転して離脱していくシーンを3Dで見て感動」。これ、NG44号にも出てたけど、やっぱり実際に見るとすごいですよ。

その他にも「ザカート。ソルバルウ最大のライバルかも……」から「海を走るグロブダー」「迫るギドスパリオ」「タルケンのくるっとひっくり返るところ」などいろんなキャラが上がってました。

シーンの方も、「最初のワープ」から「超低空飛行」「橋をくぐりぬけるところ」など、やはりせまる迫力ってな場所が主ですね。

「エンディングではボロボロ泣いた」……すごい。あとは、「ナスカの地上絵もちゃんとあったし」。うん、うん。極めつけの意見は、「あっという間にやられたので、何も覚えていない」。参った(笑)。

●効果音

「音楽は最高！」「緊張感がある」「雰囲気が出ていて良い」などの意見が多く見られました。

ただ、評価的には良いのですが、気になる意見もあります。「バキュラの音がよく聞こえないのが残念」。そうですよね。「当ててもあの音が聞こえて来なかったようだ。違う音にでもなってしまったのだろうか」とのことですが、どうなったのでしょうか？

「どうせなら空中物破壊の音はチャリッという音にしてほしかった」これはあのゼビウスの音ですね。

「今やゲームにサウンドは常識となっているのに、それに逆行している」とか「アンドアジェネシス、ガルアンドア登場時の音楽は良かったが、他は今ひとつ」という意見もありました。なるほど。

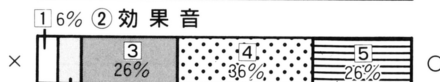
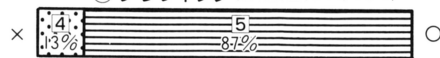
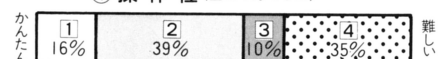
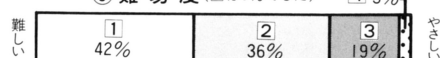
●ゲーム性

ゲーム性は4。まあまあの評価です。でも、「スピード感が足りない」とか「ちょっと単調だという声もありました。「手当りしだいに撃てるようにしてほしかった」とか、「プレイヤーの連射力にゲームが左右されないのは評価すべき。でも凶悪な敵のアルゴリズムの前にすべてぶち壊しになった気がする」「一般受けはしないと思う」と、難易度も手伝って、厳しい意見も出ています。

でも全体的には「単なるガンシューティングでないのがいい」「オーソドックスだが雰囲気は充分」、『スターブレード』と違ってよけられるのがいい」「『ゼビウス』が思い出されました」と、好意的な意見が多数見られました。

●操作性

操作性の評価は全体に難しいという意見が多かったですね。「ブラスターを使うのがちょっと手間どった」「自機の速度が速いのか敏感なのか少々やりにくい」「『スターブレード』や他のゲームなどで左手で操作するクセがついているので慣れるまで苦労した」「難しい。地面に激突しそうになる」などのご意見。

でも中には「3Dシューティングとしては『ナイトストライカー』の次に操作性がいい」「連射がありがたかった」という声もありました。

●難易度

この点では『スターブレード』よりさらに手厳しい。もうとにかく「難しい」という意見。まず難しい原因は、「コンティニューしてもその場から始まらない」「継続制じゃないのはど～にも…」あと、「自機の当り判定や可動範囲がわからない」「見えない敵の弾も食うのがいや」「一度やられると連続でやられる」などかな…。

「自機を動かせるから弾をよけて行くだけでけっこう先に進める」「『スターブレード』より楽」という人もいるのですが、他は「もっと難易度を控え目に……」という人ばかり。ああ、エンディングは遠い！

●総合

これは人によってそれぞれです。まず、「暗い」「狭い」と「広い」。「画面が見やすい」と「画面が見にくい」。非常に多かった意見の「可動式がよかった」に対しても「可動

▲グラフ内の1～5は5段階評価

式は不要」という声があり、これは好みの問題かも……という気がしてきます。他には「スライドできればよかった」『スターブレード』と同様、後から見にくい」。それから「コインを置く場所がない」なんてのも。「別世界にいる感じ」「雰囲気にひたれて良かった」という人も多かったです。

その他の意見、要望になると、「ヘッドホン端子がほしい」「1プレイ100円にして」。これはいつも出てきますね。それから「スピードを変えるスロットルのような物がほしい」「どのくらい残りステージがあるのかわからない」。あと「『ゼビウス』をやったことのない人には今イチなのでは…」「もう少し練り込んでから出してほしかった」という声も。

でも、絶賛の声もたくさんあります。「本当によくできている」、「難しくても楽しければそれでいい」「おもしろい!」と総合に6や10までつけてくる人がいるなど。やっぱりすごいですね～。

「『ゼビウス』には及ばないが出来はいいと思う」「『ゼビウス』の雰囲気を殺さずにできている」と、かの名作『ゼビウス』へのこだわりもかなり感じられましたね。

このゲームは、本当に賛否両論、いろんな意見がありました。でもみなさん思い入れが強くって、それだけに期待のゲームだったことがわかります。ただ、難易度についてはやはり「難しい」という意見が大半だったのでこの辺をもっと考えてほしかったなあ～と思いました。

開発担当者の話

◆3Dのゼビウス・ワールド

このゲームで苦労したのは、前作『ゼビウス』の雰囲気をこわさず、なおかつ新鮮味を出すってあたりだね。その点は、独特の世界観が出てうまくいったんじゃないかなぁ。ただ前作と比べ『ソルバルウ』は3Dになった分、よりテクニックが必要かも。それだけ思い入れの強い人にプレイしてほしかったんだよね。

◆世界に誇れるグラフィック

グラフィックは、ポリゴンとCGをうまく織り混ぜながら作ってあるんだ。CG(ピクセルグラフィック)のほうは世界に誇れる技術だよ。テリアス、トーロイド、タルケン、このあたりがCG。印象に残った敵やシーンでもこれらを上げてくれた人も多かったよね。それから、オープニングとアンドアジェネシスとトーロイドの回転シーン、この3つはおススメの場面だよ。狙い通り好評だったのでうれしかったな。

◆メリハリのあるBGM

逆行という意見もあるようだけど、BGMにはメリハリをつけたかったのでこれはこれでいいと思う。バキュラがよく聞こえないのは、筐体が密閉型なので低音が盛り上がってしまうためだと思う。これは今後改善していきたいところだね。

◆操作性に反省点も

「自分が自由に動ける分演出が地味に」という意見があったけどその通り。自由度と演出は反比例しやすいんだ。だから『スターブレード』と比べるとスピード感が今ひとつと感じる人がいたんだろうね。

操作性が難しいという意見も多かったね。自分で繰縦しながら地上と空中を攻撃するというのは確かに少し複雑だからね。あと、難しくなった理由は次の2つかなぁ。一つは、プレイヤーが行きたい方向があっても、こちらが設定していた自機の基本的飛行コースにひっぱられてしまう傾向があったということ。これはその傾向に慣れるまでは気になったのではないかな。ごめんなさい。

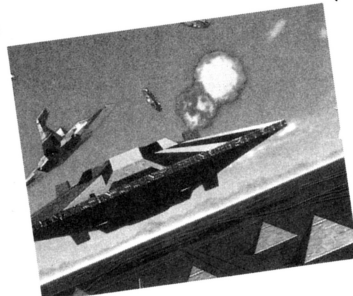
もう一つは、ザッパーの照準をもっと合わせやすくすべきだったってことだね。

◆戻されるのが本来のゲーム

このゲーム、敵の攻撃のすごさは『スターブレード』と変わらないのに、さらに難しいと言われる理由は、コンティニューすると戻されてしまうからなんだろうね。そのせいで、よっぽどうまい人しかラストまで行けない。でもゲームって本来そうあるべきなんじゃないかな。「バレー、2つ目のアンドアジェネシス、宇宙面の最後が難しかった」というのはその通り。この辺はつらいと思うけど、気合を入れてがんばってみてね。

自機の当たり判定がわかりにくいのは3Dの宿命だけど改善したいね。可動範囲がわかりにくいというのは画面上中央にある移動ゲージを参考にしてもらえればいいと思う。このゲージの存在を確認してみてね。

◆世界にひたれるコックピット

このゲームも『スターブレード』同様凹面鏡を使っているんだ。でもさらにハーフミラーを使うことによって、画面端のゆがみもなくなり小型化も可能になった。ただ筐体を置く場所が明るいと画面に周囲が写り込んでしまい見づらくなるというのは欠点かな。

それから、ゲームに没頭できるよう密閉感のある乗り込み型のコックピットにしたのも『ソルバルウ』の特徴だ。ギャラリーから見づらいというのは不評だったようだけど、このゲーム独特の「別世界にいる感じ」っていうのは充分出てたんじゃないかな。ちなみに、僕は筐体側面のCGイラストが気に入ってます。

今回はみなさんご意見ありがとう。

開発企画者しん

●ワンポイントアドバイス

さて、行きずまっている人のためにちょっとアドバイスをしよう!

①面によっては自ら戦いに挑むより、避けることに集中したほうが前に進む場合があるよ。(例・バレー)
②地上敵は配置を覚えて、的確に当てることが重要だ。
③『ソルバルウ』にはスペシャルフラッグが全部で4つあるよ。これを取るとシールドが1個回復します。最初のアンドアジェネシスの手前、地上絵が出るところに1つ目があるよ。

【ゲームインプレッションコーナー】課題

さて、次回のゲームインプレッションの課題は『スティールガンナー2』

いつものように〈1〉から〈4〉までの質問に答えてね。

〈1〉項目別に評価すると何点?

①グラフィック
× 1 2 3 4 5 ○

②効果音
× 1 2 3 4 5 ○

③ゲーム性
× 1 2 3 4 5 ○

④難易度
難しい 1 2 3 4 5 やさしい

⑤総合評価
1 2 3 4 5 おもしろい

〈2〉『スティールガンナー(1)』と比べてどうですか?
〈3〉どんな場面や敵が印象に残りましたか?
〈4〉その他のご意見、ご要望

今回の〆切は**5月15日。**(消印有効)

『スティールガンナー(1)』に燃えた人はぜひやり込んでハガキを送ってね。この『スティールガンナー2』の結果発表は7月30日発行のNG No.48(8月号)だよ。

なお、次号のNG No.47(6月号)の「ゲームインプレッション」はお休みします。

WONDER EGGS namco

メ切 4/30

P9のつづき

ナムコ・ワンダーエッグオープン記念クロスワードパズル

タテのカギ、ヨコのカギをよく読んで、マス目をうめていってね。最後にABCDEの言葉をつなげてみると、ある言葉ができあがるよ！　さて、それは何～だ？！
わかった人はハガキに答えを書いてNG編集室まで送ってね。正解者の中から抽選で20名の方にカルラカード（P9で紹介）の引換券をプレゼントしま～す。

タテのカギ

①メリーゴー○○○もあるよ
②○○ルをふんで二子玉川までサイクリング
③「○○○は走らないで」と先生のひと言
④○○○をかぶって若返る
⑤『○○○○パニック』でストレス解消
⑥イベントが盛りだくさんの○○○広場
⑨楽しかった？　○○来てね！
⑩『ドルアーガの塔』のヒーローは○○

ヨコのカギ

①○○○の市場で飲み物片手にショッピング
⑤絶対行こう、ナムコ・○○○○○○○
⑦○○行けば三度行きたくなるはずだ
⑧○○○カードが画期的
⑪○○○○は渋谷から田園都市線で15分
⑫○○コースを食べればデートもリッチ

〈応募要項〉
ハガキに①パズルの答え②〒③住所④氏名⑤年齢⑥☎を書いて、次の宛先へ送ってね。
〔宛先〕 〒146　大田区矢口2-1-21
㈱ナムコNG編集室「パズル」係
〔〆切〕 〆切は4月30日消印有効
※発表は発送をもってかえさせていただきます。なお、ハガキは1人1枚にしてね。

投稿募集中

元気新聞のパワーのもとは、みんなのホットなおたよりなのだ！

●雑貨屋　おたより、イラスト、マンガ、工作などは、この雑貨屋へ送ってね。楽しみに待っているからね。　**のぞ**

●FROM開発部　アーケードゲームの開発部に聞きたいこと、言いたいことがあったらこのコーナーにおたよりを！　直接開発スタッフがお答えするよ。小さなことでも大歓迎さ　**ニャンコ**

●ことわざ予備校　ことわざや俳句、川柳はこのコーナーに送ってね。休講がひびいてか、今回はとても提出が少ないぞ。ヘルプ！　**ウニ**

●オタンコナスのコーナー　おもしろいものを見つけたらS子に絶対教えてちょうだい。　**S子**

〈お礼〉　採用された人にはプレゼントがあるよ。この号の場合は……
NG杯Ⓝは、ナムコタオル
元気杯元は、ナムコ文房具セット
S子杯Ⓢは、NGシール

●ゲームインプレッションコーナー　P25の課題に答えてね。応募者の中から抽選で10名の方にテレホンカードをプレゼントします。

〈応募要項〉　〒住所、氏名、年齢、☎を書き、〒146大田区矢口2の1の21ナムコNG編集室「元気新聞○○係」宛に。

〈〆切〉　雑貨屋、FROM開発部は**4月10日**。ゲームインプレは**5月15日**。ことわざ、オタンコはいつでもOKだよ。

★NG最新号、バックナンバーの申し込み方法

◉NG最新号、バックナンバーの申し込み方法
NGの最新号やバックナンバーをご希望の方は封書で申し込んでください。**①郵便番号②住所③氏名④TEL⑤希望するNGのNO.と冊数⑥合計の冊数**、を明記し、1冊～4冊の人は切手、**5冊以上の人は郵便小為替**で、右の表から該当する額を同封し、次の宛先まで送ってください。
■宛先：NG編集室「NGお届け」係
■注意①最新号は1人9冊までです。②すでに出ている最新号とバックナンバーを組み合わせて申し込むことはできますが、次に出る最新号とバックナンバーの場合は別々に送ることになるので、申し込む時も別々にしてください。③郵便小為替は郵便局で購入できます。

NG申し込み料金リスト（税込）

数	料金	送金
NG1冊	210円	切手
2冊	250円	
3冊	300円	
4冊	350円	
5～9冊	500円	郵便小為替
10～14冊	700円	
15～19冊	900円	
20～24冊	1,000円	

NGバックナンバー在庫リスト

〈1990年〉
- No.33（2月号）マーベルランド、女神転生II、源平
- No.34（4月号）花博速報（G^3、ドルアーガの塔）
- No.35（6月号）花博レポート、球界道中記
- No.36（8月号）FL2、G^3開発秘話、コズモギャングズ
- No.37（10月号）Dセイバー、ピストル大名
- No.38（12月号）Dセイバー、付録Cレーベル

〈1991年〉
- No.39（2月号）スティールガンナー、レッスルボール
- No.40（4月号）Rサンダー2、WR '91、ドライバーズアイ
- No.41（6月号）Gゴースト、付録ゴーストモビール
- No.42（8月号）スターブレード、バーチャリティー
- No.43（10月号）ワースタ、ワニワニG、秋の一冊
- No.44（12月号）ソルバルウ、G^3、付録Xmasレター

〈1992年〉
- No.45（2月号）スティールガンナー2、付録カレンダー

NGフォーラム

あの中嶋が、そう中嶋悟さんが
ファイナルラップ2のコックピットに……。
今号も熱〜いフォーラムなのだ!

〈TV NEWS〉

とんねるずの生でダラダラいかせて!
中嶋悟さんが『ファイナルラップ2』に渡辺二郎さんが『ノックダウン』に挑戦!

▲タカさんとFL2に挑戦する中嶋悟さん

▲さすが渡辺二郎さんのパンチはスゴそう

1月22日放送の『とんねるずの生でダラダラいかせて』(日本テレビ)、見たかい? この日番組に寄せられた質問は、プロのF1ドライバーはF1ゲームでもうまく乗りこなせるのか? というもの。生ダラでは早速実験開始。そして大胆にも、あの中嶋悟さんがゲスト出演。とんねるずの二人とFL2で腕を競い合うことになった。2シートのFL2、コースはもちろんス・ズ・カだ。世界の中嶋は、まずはタカさんと対戦。結果は……ん? まあこんなこともあるか。さあ次はノリさんがシートにすべりこんだ。でだし好調の中嶋さん、いいぞ、知り尽くしたコース……。アレッ? 体調でも悪いのかな。ま、気をとり直してもう一度プレイ。今度の相手は、熱狂的中嶋ファンを名乗る、とんねるずのマネージャー氏。メットとレーシングスーツでビシッとキメてはいるものの、憧れの中嶋さんを前にして極度の緊張状態。中嶋さんをあがめ敬うようにしながらもハンドルを握る。シグナルが青に、出た! 中嶋さんガンバレ! コースにへばり着くような○○走法、その調子だ〜っ。アララ……なぜ、何故、ナゼ? エ〜ッ、中嶋さん3連敗。やっぱり中嶋さんは本物のサーキットでV10エンジンを転がしている時の方が実力を発揮できるのかもね。衝撃の引退宣言から半年以上。信じられないけど本当のこと。でも中嶋さんの走りは、ぼくらの心の中にずっと生きているよね、うん。

さて、元気を出してその翌週。今度はボクシングの元世界チャンピオン・渡辺二郎さんが『ノックダウン』に挑戦、スコアは90kg。ちなみにタカさんが64kgで宅八郎さんが31kg。会場からは〝さすが!〟の声しきり。それにしても渡辺さんのパンチは鋭いうえに美しい……。ところで、画面に映った田井凡人、キミはわかったかい?

ゲームサウンドエクスプレスVol.4
『ドラゴンセイバー』がビクターヒット賞を受賞!

〈PRIZE NEWS〉

▲会場で表彰される開発チームのボス。荻野目ちゃんと同じテーブルだったんだぞ

ゲームサウンドエクスプレスVol.4
『ドラゴンセイバー』2枚組CD
ビクター音楽産業(株)より ¥3,000(税込)
VICL-40014〜15

'91年にビクター音楽産業(株)よりリリースされた全作品の中から、特にめざましい功績を残したものに与えられる「ビクターヒット賞」。今年のナムコは2枚組CD『ドラゴンセイバー』が堂々受賞。授賞式は2月14日、帝国ホテルで行われた。記念のブロンズ楯を手にしたサウンド担当のめがてんは、「ヤッタネ! このゲームは、初めてビジュアルを見た瞬間からピ〜ンと来るものがあったんだ。どんどんイメージがふくらんで、とっても楽しい仕事だった。今度もいい映像(ゲーム)といい音楽のシンクロにチャレンジしたいナ」と熱く語ってくれた。サウンドクリエーターとして、もっともっと僕らを楽しませてほしいね。

ところで〝映像と音楽のシンクロ〟という視点で、最近のめがてんは、ディズニーのアニメ『ファンタジア』にゾッコンらしいぞ!

My Hobby Island

マイ・ホビーアイランド

CD、ビデオ、ブックなどのゲームグッズたち。ゲームの世界をグ～ンと広げてくれるよね。春休みはこれでキマリ！

VIDEO・LD

あの感動をもう一度『スターブレード』ついに登場！

4/21発売

NG2月号の「ゲームインプレッションコーナー」でもお知らせした『スターブレード』のビデオとLD、ついに4月21日に発売が決定！

このゲーム、迫力バツグンのグラフィックが話題になったけど、なんとそのゲーム画面がキミの自宅で見られるぞ。全敵キャラクターのCG画面も収録されて、これはうれしい限り。

スゴイのはこれだけじゃない。本編のS.E・BGMはこの作品のために新録されているし、作品中には未発表、アレンジヴァージョンの曲があわせて6曲も収録されているんだ。マルチトラックによる原音、新効果音の選択式だからキミの好みで楽しむことが可能。これをヘッドホンで聞いたら『スターブレード』の世界へ思わずワープしてしまいそう。

ゲームセンターでのあの感動をもう一度！ きっと満足できるはずだよ。

●『スターブレード』
ビクター音楽産業㈱より
4月21日発売予定（VIDEO、LD共）
￥4,900（VIDEO、LD共）
品番　VIDEO　VIVL-74
　　　LD　　VILL-59
予約特典　シースルーポスター

CD

ナムコ・ゲーム・サウンド・エクスプレスVOL・6好評発売中！

ゲーム・サウンド・エクスプレスの第6弾は、『スターブレード』と『ギャラクシアン³』。たくさんのリクエストにおこたえして、ついに登場だよ。

『スターブレード』は、ゲームの演出に高い効果を上げていたBGMを収録。一方、現在日本に、二子玉川と千日前の2台しかない『ギャラクシアン³』。ここでは千日前ヴァージョンを収録。オーケストラ調のBGMだよ。しかも、ストーリーを再現した秘密のドラマまで入っているんだ。聴きごたえ十分、ぜひおすすめの一枚だ。

ナムコ・ゲーム・サウンド・エクスプレスVOL・6
「スターブレード／ギャラクシアン³・プロジェクトドラグーン」
ビクター音楽産業㈱より発売中
￥1，500
品番　VICL-15009

CDのインナーは表も裏も両方表紙。お店では『スターブレード』の面で売られてるよ！

BOOKS

いざという時の強い味方—攻略本

ファミスタファン待望の『スーパーファミスタ』。もうトライしてみた？ 勝負に困った時、そんな時の強力な助っ人、攻略本が3冊発売だよ。さあ、これを読んで一気に勝負をかけよう！

「スーパーファミスタのすべて」
JICC出版局刊
￥880（税込）発売中

「スーパーファミスタ必勝攻略法」
㈱双葉社刊
￥580（税込）4月上旬発売

「激闘！ファミスタ列伝」
㈱勁文社刊
￥880（税込）4月中旬発売

NAMCOT NEW GAME

ナムコット・ニューアイテム大集合

春のラインアップは、メガトン級のトリプル・パンチ！

- **スーパーファミスタ**
  スーパーファミコン
  好評発売中
  ￥7,900（税別）
- **源平討魔伝 巻ノ弐**
  PCエンジン
  4月7日発売
  ￥6,800（税別）
- **ナムコクラシックII**
  ファミリーコンピュータ
  好評発売中
  ￥5,900（税別）

号外

大型新人出現!!

日本国民の狂喜乱舞は必至？

各地で起こる歓喜の雄叫び！「あの野球ゲームがついに！」

【30日＝NG共同】

去る3月27日、株式会社ナムコよりスーパーファミコンソフト第二弾『スーパーファミスタ』がついに発売された。各界はこのニュースに衝撃を隠しきれず、推定1億3千万ともいわれるファミスタファンが狂喜乱舞するのは間違いないのではとの声もある。

この事態に対し当記者は、事件の中心地である株式会社ナムコに乗り込み、今回の騒動の陰の仕掛け人とも噂されるファミスタボーイ氏に単独インタビューする事に成功した。

ほとんど確信犯の境地に達したか？終始余裕のファミスタボーイ氏

当社インタビューに応えたファミスタボーイ氏は、このスーパーファミスタ騒動の渦中にありながら、終始余裕の表情。

動揺を隠しきれない日本国民を代表し、ファミスタボーイ氏にその心境をたずねてみた。

㊙ 今回のスーパーファミスタ発売に関しての反響は？

Ⓕ いや、もう慣れっこですよ。ファミスタともなれば社会的事件になっても当然のこと。ましてはスーパーファミスタともなれば大反響もはじめから予想してましたからね。

▲昨日首相官邸で開かれた『スーパーファミスタ発売に関する対策会議』一同緊張の余り、なぜかドラフト会議が始まってしまうという一幕も

▲今回の事件の主役か？ ファミスタボーイ氏

大胆な発言である。これは我々ファミスタファンの喜び・驚きを知っていての発売ということで、その罪も重いということではないだろうか。

㊙ おや、予想に反しての余裕の態度ですね。今回の事態に対し、社会的責任を感じないんですか？

Ⓕ え、社会的責任って…はあ？（絶句）

記者の鋭い突っ込みに対し、やはり多少の罪の意識をみせたファミスタボーイ氏。だが心なしか目に、当記者に対する軽蔑の色があるのが気になるところでもある。

しばらくして、ファミスタボーイ氏はやっと言いたいことが分かったといった表情で話しだした。

Ⓕ ああ、そういうことですね。もちろんファンの皆さんの期待は裏切りませんよ。スーパーファミスタは全ての面でパワーアップ。ナムコはお客様に損はさせません！

㊙ そうじゃなくて、このスーパーファミスタ発売に狂気乱舞した国民によってですね、スーパーファミスタ一揆、スーパーファミスタ革命、スーパーファミスタええじゃないか、等々が起きた場合、あなたはどう責任を取るかと……。

Ⓕ おおい、だれかこいつを追い出してくれぇ！

㊙ あっ、こら、何をする！ 全国のファミスタファンを代表して、おい、やめろ。放せぇぇぇぇぇぇ!! あっ、逃げるのか！

スーパーファミスタによせられたファンからのラブコールの嵐！

ファミスタボーイ氏はこのように、当社のインタビューからは逃げおおせた。

彼は、「これで何とかなった」と考えているようだが、「スーパーファミスタ発売決定！」の第一報が報じられてからというもの、ナムコには続々と熱烈なラブコールのお手紙が届いている。以下にそのほんの一部を紹介しよう。

- ただグラフィックや音が良くなるだけではダメ。野球ゲームのトップだと思えるゲームを作ってほしい。
  （愛知県　久保クン）
- 僕はファミスタさえ永遠に発売されていれば他のものは何もいりません。
  （神奈川県　梅垣クン）
- 「さすがナムコだ」と言われるような作品を作ってください。スーパーファミスタ期待しています。
  （新潟県　岡崎クン）

ファミスタボーイ氏、この熱気を見て欲しい！この直球びしびしのファン達の気迫に記者はたじたじである。スーパーファミスタはファンにどう応えるのか？押され気味のファミスタボーイ氏に起死回生の一打はあるのか？

◀発売日には興奮した群衆がナムコ本社に殺到。「ラッキー7」の大合唱となった

待ってました。国民的野球ゲーム『ファミスタ』シリーズが、ついにスーパーファミコンに登場。その名も『スーパーファミスタ』だ！

スーパーファミスタ
好評発売中 ￥7,900（税別）

実名選手、ドラフトモード…ナムコならではの新仕様・演出がぎゅうぎゅう

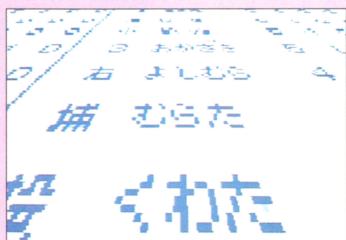
この『スーパーファミスタ』は、なんとセ・パ両リーグの選手が実名で登場。もちろん選手データは昨シーズンの実績とにらみあわせた最新データ。野茂のトルネード投法も門田の脇のしまった構えも、スーファミならではのビジュアル。泣く子も黙る8メガ。ファミスタファンもドギモを抜かれる仕上がりだ。そしてこの実名登場のセ・パ12球団のウラにはそれぞれ、選手が架空名のスペシャルチームが存在。例えば、スワローズのウラならペンギンズ、カープならレッズ、ホエールズならオーシャンズ……というように。こいつは気になるぞ。無視できない存在だ。さすがにファミスタスピリット、ニクい演出が、ギッシリ詰まっている。他にも架空名のチーム2つ、おなじみのナムコスターズとアメリカンズで構成の「おまけリーグ」も登場、計26チームが待機している。

モードとして特筆すべきは、ドラフトモードとオールスターモード。ドラフトモードでは、チーム補強のため「ドラフト会議」を開き、欲しい選手を指名することができる。トーゼン、他チームと重複指名になった時は抽選で決定。招く方も招かれる方も運命は神のみぞ知るってヤツ。一方のオールスターモードは、ファン投票、そして監督推薦によって全セ全パのメンバーを選出。しかも選手たちは、各チームのユニフォームでおでまし。スーファミならではの華がここにもあるぞ。更に、一つのチームメンバーを二手に分けての試合「紅白戦」も加わった。18人のチームをぴったり9人ずつに分けるから、代打もいなければ控え選手もいない。なんと1イニングごとにピッチャーは強制的に交代となり、全員がピッチャーを1回ずつやるのだ。かなりのキワモノ的モードってわけだね。

その他スーファミ版にはいろんな魅力がいっぱい。球場は厳選された3球場。バント専用ボタンも搭載で、バットの持ち方だって3段階に切替え可能。ファインプレイも迫力アップで感涙もの。

火花散るスーファミペナントレース、キミのプレイを待っている！

ここに注目！ 企画担当〝じましま〟さんが語る

その1 演出

今回はスーパーファミコンだからね。どうやってスーファミらしくグレードアップさせようかと随分考えて、細かい演出にいろいろと凝ってみたんだ。

まずはキャラクターの動きの細かさ。ピッチャーの投げるポーズだってひと味ちがうよ。バッターだって三振すればガックリするしね。リアルでしょ。それに試合中にポーズをかければ画面をスクロールさせてベンチを見ることだってできる。

試合終了後のナムコットスポーツだって見逃せない。勝つと誇らしげに奥からせりあがるように出てくるし、負けると申し訳なさそうにくる回りながら出てくる！ これを

ボタン操作で自由自在に拡大、縮小、回転させることができるから、実際に新聞を手にとって読んでいる気分になれる。

な～んて感じで演出にはこだわったんだ。それもサラッと流す感じでね。気をつけたのが凝りすぎてくどくならないようにすることと、テンポのよさを崩さないようにすること。ファミスタ本来のシンプルな楽しさが失われてしまっては何にもならないから。

最後に……どうか買ってちょうだい！

ここに注目！プログラム担当"HIDEBO"さんが語る

その2 ドラフト

作ってて大変だったのがドラフト。でも苦労したかいもあって面白く仕上がったよ。なんてったって自分がオーナーになったつもりでチームを強くできる。250余名からピックアップされた候補の中からこれぞと思う選手を選んで指名するんだけど、自分以外に他の11チームが参加してくるから、必ずとれるとは限らない。いろいろなランダム要素をいれたからね。試合を始める前にクジびきが楽しめるワケだ。対戦相手やコンピュータとの有力選手の奪い合いになって、イチかバチか！ という1回ごとの新鮮さがある。指名した選手を見事に獲得できたぞ、と思ったらこれが使えないやつだったりすることもあるよ。逆に、あまり指名が集中しない選手にだって実は強いやつが隠れているんだよ。足がバツグンに速いから打てばこっちのもの、という選手とかね。これはやりこまないとワカンないぞ～。

ここに注目！グラフィック担当"やなぎぃ"さんが語る

その3 オールスター

オールスターだから、各チームの色とりどりのユニフォームが登場するよ。これぞスーパーファミコンだからできること。いかにして本物に似せるか、ってことで苦心したね。12球団あって、それぞれホームとビジターで2種類ずつのユニフォームがあるでしょう。それに加えてナムコスターズとかがあるわけだから、違いがちゃんとわかるように描くのは大変だった。でもその分、にぎやかになったよ。

ここに注目！デバッグ担当者が語る

番外 こうやってゲームは面白くなるのだ

開発途中のゲームをプレイして、おかしい箇所はないだろうか、とか、バグは出ないだろうか、などをチェックするのがデバッグの仕事だ。

開発中のバージョンではドーム球場のラインぎわのポールが白かったの。これは変だぞ、と言ったら黄色に直された。あと、球場の芝生の色が暗めだぞ、と言ったら明るい色に変えられた。それにモード選択画面だって以前は全体が暗くて、選んだモードのところにスポットが当たるようになっていた。スポット処理は見た目はかっこよかったんだけど……どうにもまわりが暗すぎてよくないなあ、ということでボツになっちゃった。こんな感じでテストプレイを繰り返していくうちに、悪いところは修正されていくんだ。随分いろんな箇所にいちゃもんつけたっけ。

スーパーファミスタはここに出ている人だけじゃなく、もっと多くの開発スタッフが集まって力を合わせて作っているのだ。そしてあ～だこ～だと議論をするうちにだんだんと改良されて面白くなっていく。ファミスタファンのみなさんわかってくれたかな。われらがファミスタシリーズは、永遠に不滅です。

PCエンジン

源平討魔伝 巻ノ弐

頼朝の魂 現世と地獄の狭間 魔界を漂い やがて魔界のありし裏なる日本 魔界日本に巣くい あまたの魔族を率いて 現世に甦らんと企めり

源平討魔伝 巻ノ弐(かん)
4月7日発売 ￥6,800(税別)

怨念の使者、ここにあり

景清の手により、闇に消え去ったはずの宿敵頼朝。だが、いつまでも耳に残るのは、頼朝が最後に言い放った言葉〝我が魂は不滅じゃ〟。そう、憎き頼朝は再び現世に甦ろうとしている――。

今回の源平、景清は各ステージすべてに、前作でいうビッグモードのみで登場。更に、前作の横モードのアクション性がプラスされているから、地形を利用しての攻撃やジャンプテクには腕がなるぞ。もち、地形は岩場・足場・中小の要石等の配置でバリエーション豊かに仕上がっている。

そして今回の超目玉はコレ、充実した「剣技」。例えば、まず、ひと太刀目で敵の剣をはねのけ、その瞬間にすかさずサッと、ふた太刀目を入れダメージを与える、という細かいテクが活きてくる。攻撃方法は上中下段斬りの他、ジャンプして下方向へ斬りつける「兜割り」がプラス。更に新たに盛り込まれた仕様として、「剣技」は攻撃以外に「防御剣」の役割もはたせば、5種類の「必殺剣」(アイテム使用時)も装備。これらをいかに駆使するか、タイミングよく様々な剣技を仕掛けるかが、このゲームの最大のポイントだ。敵キャラたちもなかなか弱みを見せない強豪揃い。力まかせにぶった斬るだけでは堪忍しないぞ。全神経を集中させ、キミの剣技を磨くのだ!

▲第一魔界：魔界参道。「中段の構え」のままで進行、防御になる

▼アイテムによる剣パワーアップ「真空斬」

▲新手の剣士「木曽義仲」。大振りの太刀を手に、火牛から飛び下りる様は、本格派の剣を使う男にふさわしい。多くの魔族のなかでも最も手ごわい1人

◀第五魔界：麓仙州。中小の要石が宙に舞い、大百足も出没。真下の敵には、新たな剣技「兜割り」で攻撃

◀第四魔界：京獄のボスは鬼姫。髪や長い爪が武器、甘く見るではないぞ

◀麓仙州の難所：飛騨獄。ここではクナイを使う「黄魔忍」(きまにん)と手裏剣を使う「青魔忍」(あおまにん)が遭遇。クナイをひと太刀目ではねのけ、そのすきにふた太刀目で敵にダメージ!剣術が活かされるときだ

企画担当 パパヤさんの独り言

今回は何といっても剣の技。みんなはどのくらい修得してくれてるかなぁ。うまくなると、ダメージを受けずらくなるし、なかなか弱点をさらけ出さないボスだってエイヤッ!登場キャラでは、ぼくは個人的に鬼姫が気に入っている、ふっ、ふっ、ふっ。NG読者にも結構隠れファンがいるんじゃないかな～。あとは新入りの木曽義仲にはガンバッてほしい。とにかくゲーム性を追求したこの新作、アスレチックアクションでスカッと頼朝をやっつけてほしいなッ。

ファミリーコンピュータ

ナムコクラシックII

星の数ほどあるゴルフゲーム。どれを買っていいのかわからないよー、というそこのキミ。どれか1本買ってみたいんだが…というそこのお父さん。これはオススメ！全国1億2千万のゴルフファンの皆様お待たせしました。『ナムコクラシックII』好評発売中です！

ナムコクラシックII
好評発売中　¥5,900（税別）

熱い期待に応えて再び登場 ゴルフゲームはこれでキ・マ・リ！

青空に吸い込まれてゆくショット。5台のカメラが追いかける。はるか上空から、グリーンエッジから。多彩なアングルでキミにボールの行方を伝えてくれる、さながらテレビ中継のように。さらに『II』では、ホールインになるかどうかを、カップをズームアップした画面で逐一実況中継。ナイスインか？　はたまた痛恨のボギーか？　『II』のすべてがゲームを盛り上げるぞ。

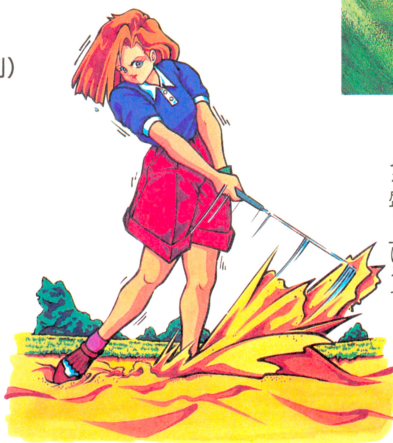
●ボールのゆくえを追いかけろ

打った！

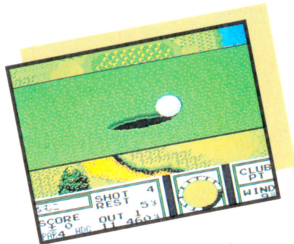
のびる！

のびる！

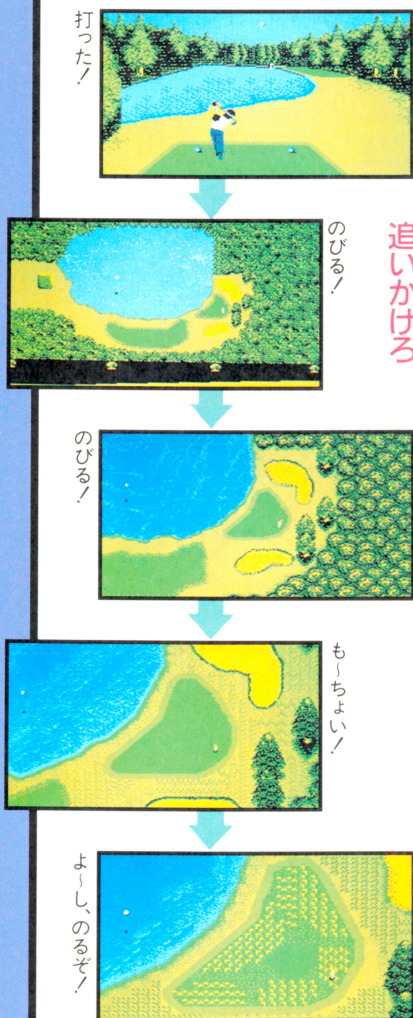
も〜ちょい！

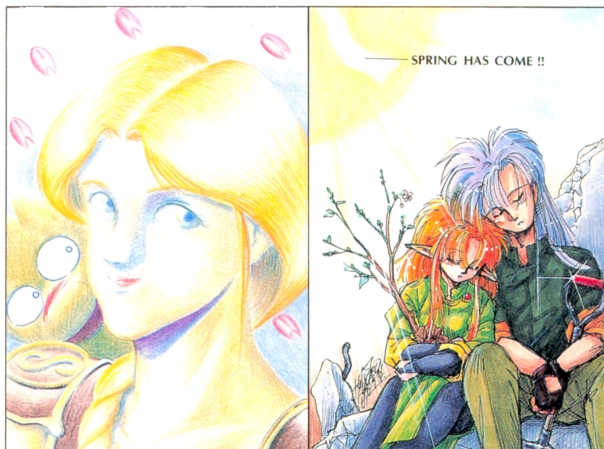
よ〜し、のるぞ！

一新された3コース、全27ホールを制覇せよ！

コースは3つ。まずは比較的簡単で、水際の心和むホールが中心の「ひかりコース」。池ポチャがちとこわいケド、すがすがしい気分でのびのびとプレイしようじゃないか。2つ目はやや難しくて、森林に囲まれた「こだまコース」。林の中につっこんじゃえば当然OBだ。フェアウェイの上にだって障害になる木はたくさん。きちんと中央を狙いさえすればいいという訳にはいかない。そして3つ目のコースは、かなり手強くて山あり谷ありで変化に富んだ「やまびこコース」。崖に囲まれていたり、谷を渡ったりと、心理的圧迫も大きい。でも崖に当たったボールが、偶然うまいところに跳ね返ったりすることもある。勝負は最後まで捨ててはいけないぞ。

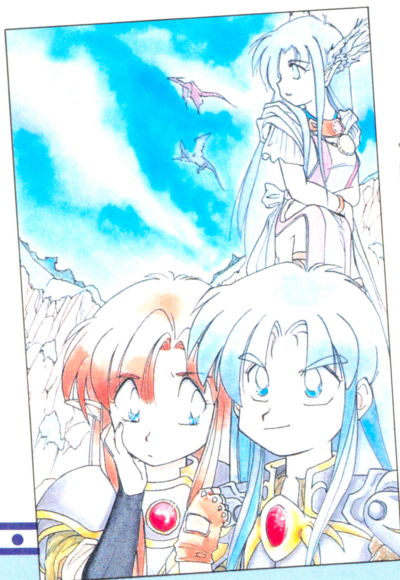
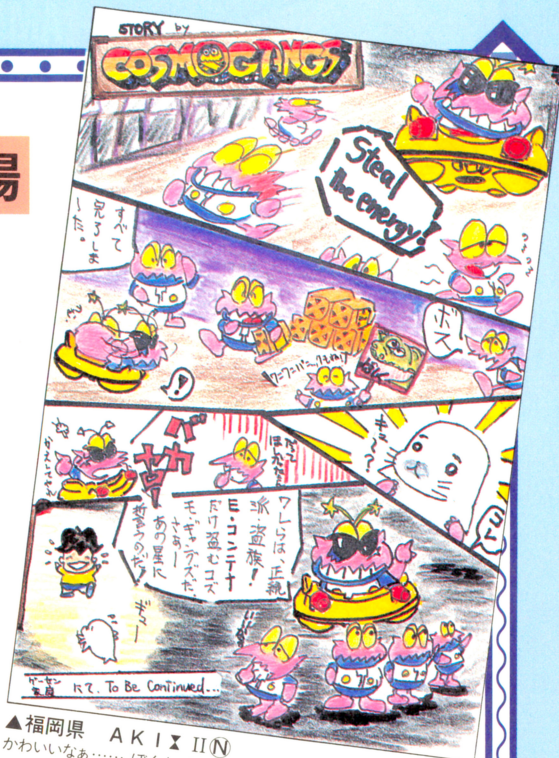
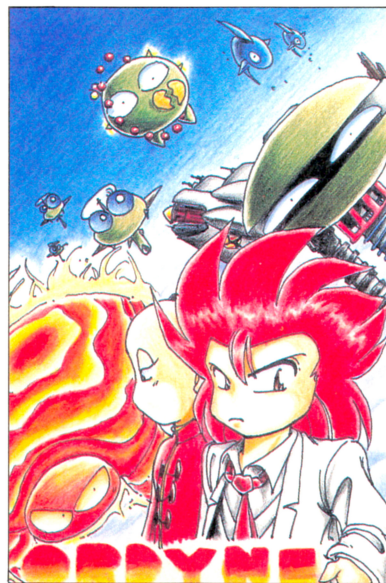
こんな3者3様のコースにそれぞれ9ホールずつ用意されているんだ。もちろんすべて新登場のホールだから、前作をやったキミもやったことのないアナタも新鮮な気持ちで、さあティーショット！

入魂のパットはカップをなめた。はずれたのか、入るのか。ボールの動きがアップで中継される！

ビギナーも上級者もどんと来い！ お手軽操作で快適プレイ

いいゴルフゲームの条件って何だろう。ビジュアルがきれいなこと、細かい打ち分けができること……確かにそれもいいね。でも一番大事なのはプレイのしやすさなのだ。『II』では最も適したクラブを自動的に選んでくれるし、残りのヤード数も一目でわかる。かわいいキャディさんはプレイヤーのキミにいつも的確なアドバイスをくれるぞ。難しい操作は一切なく、誰でもすぐに遊べてサクサク進む手軽さ。ヘンに凝りすぎてテンポが悪くなっては本末転倒。ナムコのスポーツゲームの神髄、ここにあり！

雑貨屋 イラスト広場

今月も若い才能があふれるイラスト広場だよ。かの有名なパルコの日本グラフィック展は去年で終わっちゃったけど、ナムコのイラスト広場はますます元気！

▲静岡県　鈴木慎也Ⓢ
ワルキューレに春が来た？赤い顔してのぞきこんでるサンドラの心境はいかに？のそ

▲神奈川県　南あらいぐま北斗Ⓢ
眠気をさそうやわらかな日ざし。春が来たって雰囲気がよく出ているね。　のそ

▲福岡県　AKI⌛IIⓃ
かわいいなぁ……。ぼくもゴマちゃんみたいになりたいきゅ～。のそ

◀東京都　LANCE㊁
「空高く2匹のドラゴン舞い上り」ってな感じがよく出ているね。　のそ

◀新潟県　JUNちゃん㊁
人それぞれ、すっごいお気に入りのゲームってあるもんだよね。　のそ

［後記］
2月はワンダーエッグのオープンを控え、電話のお問い合せに答えたり、エッグの原稿を入稿したり、オープン日には受付をしたりと大忙しのNGスタッフでした。初日はラッキーにいい天気、入場者数は約1万人にものぼりスタッフ一同大喜び。ラジアメの洋美さんや鶴間さんもさっそく遊びに来てくれました。これからも、もっともっとたくさんの人に楽しんでもらえたらうれしいなぁ。

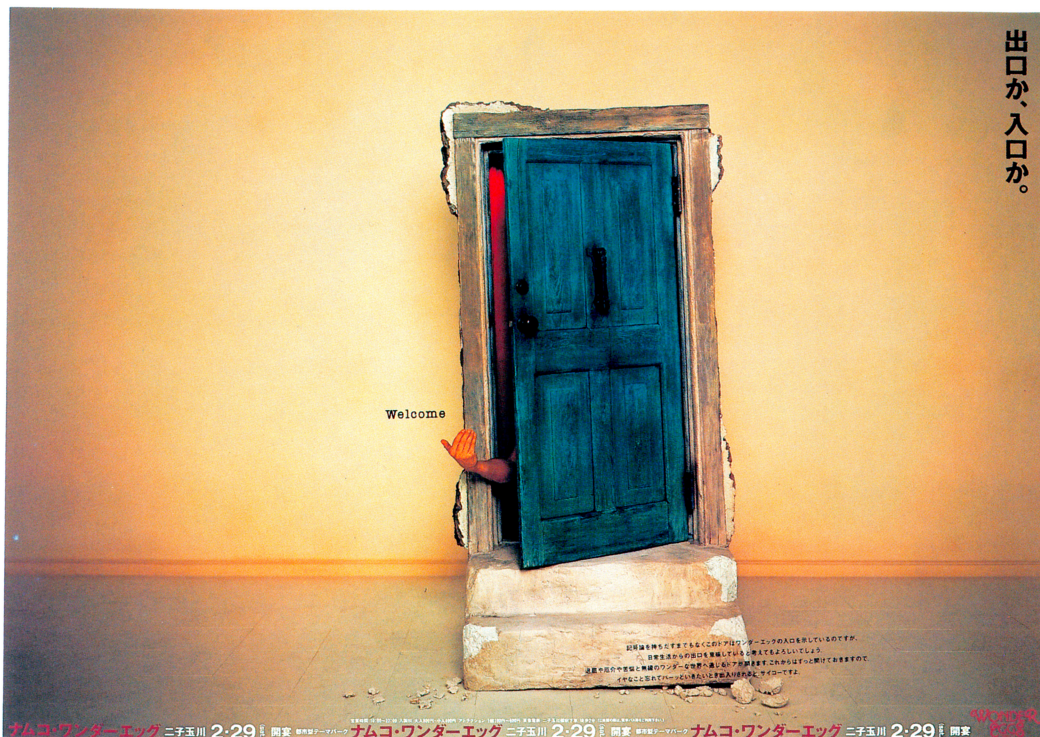
◀洋美さん

2月号 プレゼントクイズの答え（No.45 P23）
Q1／ヒットしたエレメカゲームは③『ワニワニパニック』。Q2／ワンダーエッグとは、④のナムコ都市型テーマパークの名前Q3／ワギャンが生まれたのは大怒島でした。正解率は70%。当選者にはプレゼント送ったからね。

NG No.46
NG4月号
1992年4月1日発行
発行／株式会社ナムコ
NG編集室
住所／〒146東京都大田区矢口2-1-21
☎03(3756)2311

次号（No.47 6月号）は5月30日発行予定だよ

ナムコ・ワンダーエッグポスター

都市型テーマパーク「ナムコ・ワンダーエッグ」がついにオープンしました。2月下旬、このオープンをお知らせするポスターが街に貼られ、TVCMも流れましたが、みなさんは気づいてくれたでしょうか。とても印象的な緑の扉、これがナムコの広告とわかった方は少ないかもしれませんね。そこで今回のNGギャラリーは、このワンダーエッグのポスターをご紹介しましょう。味のあるビジュアルとコピーをごゆっくりご覧ください。

記号論を持ちだすまでもなくこのドアはワンダーエッグの入口を示しているのですが、日常生活からの出口を意味していると考えてもよろしいでしょう。
退屈や厄介や苦悩と無縁のワンダーな世界へ通じるドアが開きます。これからはずっと開けておきますので、イヤなこと忘れてパーッといきたい時出入りされると、サイコーですよ。

ナムコ・ワンダーエッグ（ポスター）
AD：沢田耕一・坂口正太郎 CD：畠山和夫
C：山本高史 D：枡岡秀樹 P：上田義彦
制作／電通・鉄人倶楽部

NG
No.
46
一九九二年四月一日発行（隔月一回一日発行）第七巻第二号通巻四六号
編集人 遠山貴子
発行人 中村雅哉
〒146 東京都大田区矢口2—1—21 株式会社ナムコ ☎03（3756）2311